ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು

(೩೫೮ ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳ ವಿವರ ಮತ್ತು ೧೧೨ ಚಿತ್ರಗಳೊಡನೆ)

ಡಾ॥ ವಿ ಕೊ. ಜವಳಿ.

ಬಿ. ಎ. (ಆನರ್ಸ್) ಬಿ. ಟಿ., ಡಿ. ಪಿ. ಎಡ್., ಎಂ. ಈಡಿ.,

ಪಿಎಚ್. ಡಿ. (ಬಾಂಬೆ), ಎಂ. ಎ. (ಕೋಲಂಬಿಯಾ)

ಶಿಕ್ಷಣ ಪ್ರೊಫೆಸರ, ಸೆಕಂಡರಿ ಟೀಚರ್ಸ ಕಾಲೇಜ ಬೆಳಗಾಂವ

ತಿದ್ದಿದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಮುದ್ರಣ



ಆಕಳವಾಡಿ ಬುಕ್ ಡಿಪೋ

೧೯೫೫] **ಧಾರವಾಡ** **[೩—೦—೦**

ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು

ಮುದ್ರಣಗಳು : ೧೯೪೪, ೧೯೪೬,

೧೯೪೭, ಮತ್ತು ೧೯೫೫

(ಒಟ್ಟು ೫೫೦೦ ಪ್ರತಿಗಳು)

ಬೆಲೆ : ಮೂರು ರೂಪಾಯಿ

ಇದೇ ಬರಹಗಾರರಿಂದ

ಶಿಕ್ಷಣದ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ

ಐದನೆಯ ಮುದ್ರಣ

ಪುಟ : ೩೧೦ ಬೆಲೆ : ೨—೦—೦

● **ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಓದು ಕಲಿಸುವದು**

ಮೊದಲನೆಯ ಮುದ್ರಣ

ಪುಟ : ೨೬೬ ಬೆಲೆ : ೩—೦—೦



ಬೇಗನೆ ಪ್ರಕಟವಾಗಲಿವೆ

● **ಬಾಲವಾಚನ : ಶಂಕರ-ಲೀಲೆ**

● **ಕೆಲಸದ ಪುಸ್ತಕ** (Work-Book)

ಪ್ರಕಾಶಕರು :

ಅಕಳವಾಡಿ ಬುಕ್‌ಡಿಪೋ

ಧಾರವಾಡ

ಮುದ್ರಕರು :

ವ್ಹಿ. ಆರ್. ಕೊಪ್ಪಳ ಎಂ. ಎ., ಬಿ. ಟಿ.

ಸುಪರಿಂಟೆಂಡೆಂಟ

ತೋಂಟದಾರ್ಯ ಮುದ್ರಣಾಲಯ ಧಾರವಾಡ

ನಾಲ್ಕನೆಯ ಮುದ್ರಣದ ಮುನ್ನುಡಿ

ಆಟವೆಂದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಲು ಹಿಗ್ಗು. ಆಡುವದು ಅವರ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಒಲವು. ಆಟವು ಸೃಷ್ಟಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಪದ್ಧತಿ. ಆಟವೇ ಪಾಠ, ಪಾಠವೇ ಆಟವಾಗುವಂತೆ ಕಲಿಸುವದು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪದ್ಧತಿಯು. ಕೇವಲ ಬೆವರು ಸುರಿಯುವಂತೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವದೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಗುರಿ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವದು ತಪ್ಪು. ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ ಮಕ್ಕಳು ಅನೇಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸಾಲೆಯ ಮತ್ತು ಹಾಯ್‌ಸ್ಕೂಲಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸ-ಲಾಗಿದೆ. ದೇಶೀಯ ಮತ್ತು ವಿದೇಶೀಯ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ೩೫೮ ಸಣ್ಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಟಗಳ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀ ಕರಿಸಿದ್ದರೂ ಆಟ ಆಡುವವರ ವಯಸ್ಸಿನ ಪರಿಮಿತಿಯು ಅಷ್ಟೊಂದು ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿಯಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೇ ಅವೇ ಆಟಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರೂ ಆಡ ಬಹುದು ಹುಡಿಗೆಯರೂ ಆಡಬಹುದು.

ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಸಾಕಷ್ಟು ಪುಸ್ತಕಗಳು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಇದು ವರೆಗೆ ಹೊರಟಿರುವದಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಸಾಹಿತ್ಯವು ಇತರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಾಹಿತ್ಯದಂತೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಬೆಳೆದಿರುವದಿಲ್ಲ. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಯಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಆಡಳಿತೆಯನ್ನು ಕುರಿತು ಬೇರೊಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನೂ, ಬರೆಯಬೇಕೆಂದು ಬಹಳ ದಿವಸ ಗಳಿಂದಲೂ ಹೊಂಚು ಹಾಕುತ್ತಲಿದ್ದೇನೆ. ಸಾಮು, ದಂಡ, ಆಸನ, ಕೃತಿ, ಗೀತೆ, ಕುಣತ, ಉರುಳುವದು, ಗೋಪುರ ಕಟ್ಟುವದು ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ವರ್ಣನೆಯನ್ನು ಆ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸ ಬೇಕೆಂದಿದ್ದೇನೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಸಮಯವು ಬೇಗ ದೊರಕುವುದೆಂದು ಬಯಸಲಾಗಿದೆ.

ಧಾರವಾಡ
ಜೂನ, ೧೯೫೫

ವಿರುಪಾಕ್ಷಪ್ಪ ಜವಳಿ

ಪ ರಿ ವಿ ಡಿ

ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು

೧

ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹೊಸ ವಿಚಾರಗಳು

ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವೆಂದರೆ ಶರೀರಕ್ಕೆ ಕೊಡುವ ಶಿಕ್ಷಣವಲ್ಲ; ಆದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಕೊಡುವ ಪೂರ್ಣ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ. ಅಂದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯವೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯವೂ ಒಂದೇಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ಯಾವುದೆಂದರೆ—ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ವಿಕಾಸ ಅಥವಾ ಉತ್ತಮ ನಾಗರಿಕನನ್ನು ತಯಾರ ಮಾಡುವುದು. ಮೈಯಲ್ಲಿ ಬೆವರು ಬರುವಂತೆ ಓಡಾಡುವದು, ಲೋಡು ತಿರುಗಿಸುವುದು, ಕುಸ್ತಿ ಆಡುವುದು, ಡ್ರಿಲ್ ಮಾಡುವುದು ಮುಂತಾದ ಅಂಗಸಾಧನಗಳೇ ಶಾರೀರಕ ಶಿಕ್ಷಣವೆಂದು ತಿಳಿಯುವುದು ತಪ್ಪು. ಕೇವಲ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಬಲಪಡಿಸುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದಾಗಲಿ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವಲ್ಲ. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಷಯವೂ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಶೀಲಸಂವರ್ಧನೆಯ ಧ್ಯೇಯವೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿದೆ. ಗರಡೀಮನೆಯಲ್ಲಾಗಲಿ, ಆಟದ ಬಯಲಲ್ಲಾಗಲಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಅಂಗಸಾಧನೆ (Physical Training) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವೆಂದು ಕೆಲವರು ತಿಳಿಯುವರು. ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಬಲಪಡಿಸಿ ದೇಹಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸುವುದು ಅಂಗಸಾಧನೆಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೈಕೊಳ್ಳುವ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯವು ಇದಕ್ಕೂ ಉಚ್ಚತರವಾದದ್ದು. ಅದು ದೇಹಸೌಷ್ಟವದ ಜೊತೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ನೈತಿಕ ಮನೋವೃತ್ತಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಶೀಲವನ್ನು ನೆಲಗೊಳಿಸುವ ಧ್ಯೇಯವನ್ನೂ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದೆ. ಇನ್ನು

ಕೆಲವರು ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವೆಂದರೆ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧನವೆಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು 'ಶಾರೀರಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ' (Physical Culture) ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಾವು ಆರೋಗ್ಯದಿಂದ ಇರಬೇಕಾದರೆ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ದಿವಸಗಳವರೆಗೆ ಬದುಕಬೇಕಾದರೆ ಇಲ್ಲವೆ ನಮ್ಮನ್ನು ಅಂಟಿಕೊಂಡ ರೋಗವನ್ನು ಕಳೆದು ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ನಾವು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪದ್ಧತಿಯ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಗಳನ್ನು ಕೈಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ಅವರು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಗುರಿಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆರೋಗ್ಯವಂತರನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದು ಇರದೆ ಅವರನ್ನು ಉತ್ತಮ ಶೀಲವುಳ್ಳ ನಾಗರಿಕ ರನ್ನಾಗಿಯೂ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದು ಇರುತ್ತದೆ. **ಒಟ್ಟಿನಮೇಲೆ ಶರೀರದ ಯೋಗ್ಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಶೀಲ, ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಸಂಪಾದಿಸುವ ಸಾಧನವೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು** (Physical Education). ಅದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಒಂದು ಭಾಗವಾದುದರಿಂದ ಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯವಾದ ಸ್ಥಾನವು ಇರಬೇಕು.

ತತ್ವಗಳು— ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಕನು ತಾನು ಕಲಿಸುವ ವಿಷಯದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅರಿತವನಾಗಿದ್ದರೆ ತನ್ನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅಭಿರುಚಿಯುಳ್ಳವರಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲನು. ಅವನ ವಿಚಾರಗಳನ್ನೂ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ತತ್ವಗಳು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಧ್ಯೇಯವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ಆ ಧ್ಯೇಯವು ಈಡೇರಲಿಕ್ಕೆ ಯಾವ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕೈಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದು ಗೊತ್ತಾಗುವುದು.

ತತ್ವಗಳು ಅನುಭವದಿಂದ ಅಥವಾ ವಿಷಯದ ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಹೊರಡುತ್ತವೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದರಿಂದ ಆದರ ಮೂಲ ತತ್ವಗಳಾವುವೆಂಬುದು ನಮಗೆ ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾರೀರಿಕ ವಿವಿಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಅವುಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವ ನಿಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ನೈತಿಕ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಸಂಗತಿಗಳು, ಶರೀರದ

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನೂ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನೂ ನಿಷ್ಕರ್ಷಿಸುವುದರಿಂದ ಶರೀರದ ಶಾಸ್ತ್ರ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳು ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಆಧಾರವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿರುವ ಆಟದ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ವೃತ್ತಿಯನ್ನೂ ಕಲಿಯುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನೂ ವಿವೇಚಿಸುವುದರಿಂದ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನವು ಅದಕ್ಕೆ ಆಧಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಆಟದ ಮುಖಾಂತರ ಶೀಲವು ಹೇಗೆ ಬೆಳೆಯಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ವಿವೇಚಿಸುವುದರಿಂದ ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರವು ಆಧಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದುದರಿಂದ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಕನು ಶರೀರವಿಜ್ಞಾನ, ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಸಮಾಜವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಮೂಲ ಸಂಗತಿಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ವಿಷಯ ಪರಿಶೀಲನೆಯಿಂದ ಹೊರಡಿಸಿದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ತತ್ವಗಳು. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಕನು ಯಾವಾಗಲೂ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಬೇಕಾದ ಅಂಥ ಮುಖ್ಯ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ :

೧. ದೇಹದ ಸರಿಯಾದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕೃತ್ರಿಮ ಕವಾಯತುಗಳಿಗಿಂತ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ತಕ್ಕವುಗಳು.

೨. ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಭರದಿಂದ ಸಾಗಿಸುವ ಮೊದಲು ಮಕ್ಕಳು ಹಗುರಾದ ಆರಂಭದ ಚಟವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ (Warming Up) ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು.

೩. ದಣಿವು ಉಂಟಾದಾಗ ದೇಹಕ್ಕೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯು ಬೇಕು.

೪. ಮನುಷ್ಯನು ದೃಢಕಾಯವುಳ್ಳವನು ಆಗಬೇಕಾದರೆ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಿಂತ ಹೃದಯ ಮತ್ತು ಪುಪ್ಪುಸಗಳ ಬೆಳೆವಣಿಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಲಕ್ಷ್ಯವನ್ನು ಪೂರೈಸಬೇಕು.

೫. ಸುತ್ತಲಿನ ಹವೆಯು ಅನಾರೋಗ್ಯಕರವಾಗಿದ್ದರೆ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಉದ್ದೇಶವು ನಿಷ್ಫಲವಾಗುವದು.

೬. ಸಮತೋಲವಾದ ಆಹಾರವನ್ನು ಸೇವಿಸಬೇಕು.

೭. ಕೈಕಾಲುಗಳ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚಲನದಿಂದ-ಅಂಗಾಂಗ ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದ-ಶರೀರಸೌಷ್ಠವವು ಬೆಳೆಯಲಾರದು.

೮. ಮಗುವಿನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಬೆಳವಣಿಗೆಯು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಸಾಗಬೇಕಾದರೆ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕಿಂತ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವ

ವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಲಕರು ಹೆಚ್ಚು ವೇಳೆಯನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಬೇಕು.

೯. ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರ ಅಸ್ತಿಪಂಜರದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನತೆ ಇರುವದರಿಂದ ಅವರವರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಭಿನ್ನವಾಗಿರಬೇಕು.

೧೦. ಪುರುಷರಿಗಿಂತ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬಲವು ಕಡಿಮೆ ಇರುವದರಿಂದ ಸ್ತ್ರೀಯರು ಭಾರವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಬಾರದು.

೧೧. ಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ರಚನೆಯು ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರವನ್ನು ಹೊಂದುವುದರಿಂದ ಆಗ ಮಿತಿಮೀರಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವುದು ಹಿತಕರವಲ್ಲ.

೧೨. ದಣಿದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯು ಅವಶ್ಯವಾದುದರಿಂದ ಒಂದೇ ತೆರನಾದ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಹೆಚ್ಚುಕಾಲ ಮಾಡುವುದು ಅಪಾಯಕರವಾದುದು.

೧೩. ಮಕ್ಕಳ ವಯಸ್ಸು ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಬೇಕು.

೧೪. ಶರೀರ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಎಂಬುವು ಎರಡು ಭಿನ್ನವಸ್ತುಗಳೆಂದು ತಿಳಿಯಬಾರದು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದೆ.

೧೫. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗೆಗೆ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಬೇಕು. ಅಭಿರುಚಿ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುವಿಕೆ ಉಂಟು.

೧೬. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುವ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಒಲವು ಇರುವುದರಿಂದ ಅದನ್ನು ತಡೆಗಟ್ಟಬಾರದು. ಆಟದಿಂದ ಆನಂದ ಉಂಟಾಗುವುದಲ್ಲದೆ ಶೀಲವೂ ರೂಪಗೊಳ್ಳುವುದು.

೧೭. ಸಾಹಸಿಗರಾದ ಆಟಗರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು.

೧೮. ಅಭ್ಯಾಸದ ಬಲದಿಂದ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೌಶಲ್ಯವು ಲಭಿಸುವುದು.

೧೯. ಆಟಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತನ, ಧೈರ್ಯ, ಸಹಕಾರ, ಮುಂದಾಳುತನ, ಸ್ವತಂತ್ರ ವಿಚಾರ ಮೊದಲಾದ ನೈತಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸಬೇಕು.

೨೦. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ ಒಂದು

ಮಹತ್ವವಾದ ತತ್ವವೇನಂದರೆ— ಶ್ರೇಷ್ಠತೆಯು ವೈಯಕ್ತಿಕವಲ್ಲದೆ ಅದು ಮತ ಮತ್ತು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲ.

೨೧. ಜೀವವಿಜ್ಞಾನದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದರೆ ಮನುಷ್ಯರೆಲ್ಲರೂ ಸಮಾನರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ವರ್ತನದ ಭಿನ್ನತೆಗೆ ಅವರ ನಂಬುಗೆಗಳೂ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳೂ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

೨೨. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ತಾಮಸವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಸಾತ್ವಿಕ ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೩. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಅವಮಾನಗೊಳಿಸುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಹೀಯಾಳಿಸುವುದಾಗಲಿ ಆಟಗಾರಿಕೆಯಲ್ಲ.

೨೪. ಸರ್ವರಿಗೂ ಸಮಾನವಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಕೊಡಬೇಕು.

೨೫. ಶೀಲರಚನೆಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು ತಕ್ಕ ಸಾಧನವು.

ಧ್ಯೇಯುಗಳು:— ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ತತ್ವಗಳಿಗೆ ಶರೀರವಿಜ್ಞಾನ, ಜೀವವಿಜ್ಞಾನ, ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಸಮಾಜವಿಜ್ಞಾನಗಳು ಆಧಾರಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯ ಮತ್ತು ಸಾಧನೆಗಳು ಆವವೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯದಷ್ಟು ವಿಶಾಲವಾಗಿದೆ. ಅದು ಜೀವನದಷ್ಟು ವ್ಯಾಪಕವೂ ಆಗಿದೆ. **ನಿರೋಗಿಯೂ ಸಶಕ್ತನೂ ಚಪಲಬುದ್ಧಿಯುಳ್ಳವನೂ ಶೀಲಸಂಪನ್ನನೂ ಆದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವದೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯ.** ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಈ ತರಹದ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವು ರೂಪುಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು ಯೋಗ್ಯ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡಬೇಕು “ಕುಶಲನಾದ ಮುಂದಾಳುವಿನ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಲಹೆ ಸಾಮುಗ್ರಿಗಳೊಡನೆ, ಶರೀರಕ್ಕೆ ಹಿತವನ್ನುಂಟುಮಾಡುವ, ಮನಸ್ಸನ್ನು ಜಾಗ್ರತ ಮತ್ತು ಆನಂದಗೊಳಿಸುವ, ಮತ್ತು ಯೋಗ್ಯವಾದ ಸಾಮಾಜಿಕ ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸುವ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಅಥವಾ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಒದಗಿಸಿ ಕೊಡುವದೇ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಧ್ಯೇಯವಾಗಿರಬೇಕು” ಎಂದು ಜಿ. ಎಫ್. ವಿಲಿಯಮ್ಸ್‌ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ನಿಶ್ಚಿತ ಉದ್ದೇಶಗಳು— ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಶಕ್ತರನ್ನೂ ಸುಶೀಲರನ್ನೂ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದೇನೋ ಉದಾತ್ತ ಧ್ಯೇಯ. ಆದರೆ ಆ ಧ್ಯೇಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕಾದರೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ ನೋಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳಿಗೆ ಸ್ಥೂಲ ಧ್ಯೇಯಗಳು ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತವಾದ ಉದ್ದೇಶಗಳು (Objectives) ಎಂದು ಅನ್ನಬಹುದು. ವ್ಯಾವಹಾರಿಕ ವಾಗಿರುವ ಈ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಎಚ್.ಸಿ.ಬಕ್. ಅವರು ಹೀಗೆ ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ (೧) ಆರೋಗ್ಯ (೨) ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗೆ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಸಹಿಷ್ಣುತೆ (೩) ಸರಿಯಾದ ಅಂಗರೀವಿ (Posture) (೪) ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೌಶಲ್ಯ ಮತ್ತು ಸೊಬಗು (೫) ಸಬಲವಾದ ಇಂದ್ರಿಯಗಳು (೬) ಆಜ್ಞಾಧಾರಕತ್ವ, ಆದರ, ಸ್ವಾರ್ಥತ್ಯಾಗ, ಸಹಕಾರ, ಮಿತ್ರತ್ವ, ಸತ್ಕಾರ (೭) ಸ್ವಾಮಿನಿಷ್ಠೆ, ದೇಶಾಭಿಮಾನ (೮) ಮುಂದಾಳುತನ (೯) ಜಯ ಅಪಜಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಭಾವ (೧೦) ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತನ, ಆಟಗಾರಿಕೆ (೧೧) ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ, ಆತ್ಮಸಂಯಮನ, ಒಳ್ಳೆಯ ದೃಷ್ಟಿ, ಚುರುಕುತನ, ಸಂಶೋಧಕ ಬುದ್ಧಿ ಸ್ವಯಂ ನಿರ್ಣಯ ಶಕ್ತಿ, ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನ, ಧೈರ್ಯ, ಮುಂದುವರಿಯುವಿಕೆ (೧೨) ವ್ಯಾಯಾಮ ಮತ್ತು ಆಟದ ಚಟಗಳು (೧೩) ಆರೋಗ್ಯದ ಚಟಗಳು.

ಸಾಧನೆಗಳು— ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಈ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಸಫಲವಾಗ ಬೇಕಾದರೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯು ಅಥವಾ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳಿಗೆ ಸಾಧನೆಗಳು ಅಥವಾ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಎಂದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಈ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸಿದಂತೆ ವಿಭಾಗಿಸಬಹುದು:— (೧) ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳು (೨) ಮೇಲಾಟಗಳು (Athletics)— ಓಡುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ಒಗೆಯುವದು (೩) ನಟನೆಗಳು (೪) ಗರಡೀಸಾಧನೆಗಳು (೫) ಕಸರತ್ತುಗಳು (Stunts) (೬) ತಾಲಬದ್ಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು (ಕುಣಿತಗಳು) (೭) ಹೊರ ಸಂಚಾರಗಳು (Outings) (೮) ಉಪಕರಣಸಹಿತ ಕವಾಯತಗಳು (೯) ಕೂಚು (ಮಾರ್ಚಿಂಗ್), (೧೦) ವಿನೋದಗಳು (೧೧) ಮತ್ತು ನೀರಾಟಗಳು.

೨

ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಾಠದ ವರ್ಗರಚನೆ

ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುವಾಗ ಅಥವಾ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾಕಂದರೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳವು ಬೇಕು. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಯೋಗ್ಯ ಅಂತರವಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಅಂಗಾಂಗಗಳನ್ನು ಅಡೆತಡೆ ಇಲ್ಲದೆ ಚಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವುದು. ವರ್ಗದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಂದು ಯೋಗ್ಯರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವ ಕ್ರಮುವನ್ನು ಮತ್ತು ಆಗ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದ ಅಪ್ಪಣೆಗಳನ್ನು (ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು) ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.

೧. "ತಮಾಮ ಏಕ—**ಕತಾರ್** !"— (ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡಿರಿ.) ಈ ಅಪ್ಪಣೆಯನ್ನು ಕೇಳಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಶಿಕ್ಷಕನ ಎದುರಿಗೆ ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಲುಮಾಡಿ ಎತ್ತರ ಪ್ರಕಾರ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಸಾಲಿನ ಬಲಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಎತ್ತರಿದ್ದವನು ಮತ್ತು ಸಾಲಿನ ಎಡಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಗಿಡ್ಡ ಇದ್ದವನು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮತ್ತು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹೊಂದಿ " ಆರಾಮು " ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

೨. "ಹೊಶ್—**ಯಾರ್** !"— (ನೀಟಾಗಿ ಹೊಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿರಿ.) ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಎಡಪಾದವನ್ನು ಬಲಪಾದಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿ, ಎರಡೂ ಹಿಂಬಡಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಸರಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. (ಪಾದಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಕೂಡಿ ಸಮಾಂತರವಾಗಿರಬೇಕೆಂದು ಕೆಲವರು ಅನ್ನುವರು. ಪಾದಗಳು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಇರಬೇಕೆಂದು ಕೆಲವರು ಅನ್ನುವರು.) ಎರಡೂ ಪಾದಗಳ ಮೇಲೆ ಸಮಭಾರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮೊಳಕಾಲು ಮಣಿಸದೆ, ಟೊಂಕವನ್ನು ಬಾಗಿಸದೆ, ಎದೆಯನ್ನು ನೀಟಾಗಿರಿಸಿ, ಗದ್ದವನ್ನೂ ತಲೆಯನ್ನೂ ಒಳಗೆ ಎಳಕೊಂಡು ಕೈಗಳನ್ನು (ಬೆರಳುಗಳನ್ನು) ಮುಚ್ಚಿ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೩. “ಕದಮ್-**ಖೋಲ್** !”— (ಪಾದಗಳನ್ನು ಅಂಗಲಾಗಿರಿಸಿರಿ) ಎಡಪಾದವನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಮೊಳ ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ಸರಿಸಿ, ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೈಕಟ್ಟಿ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಸಮಭಾರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವಿಷಯವನ್ನು ಹೇಳುವಾಗ ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಾಗ ಹುಡುಗರನ್ನು ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು.

೪. “ಆ-**ರಾಮ್** !”— (ಆರಾಮ ನಿಲ್ಲಿರಿ). ‘ಕದಮ್ ಖೊಲ್’ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಆರಾಮ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು. ಹಿಂದೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿದ್ದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಸಾಲು ಮುರಿಯದೆ ಬೇಕಾದ ಹಾಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೫. “ತಮಾಮ್—**ಥಾಟ್** !”— (ಅಥವಾ) “ದಹಿನೆ-**ನಿಗ್ಹಾ**!” (ಬಲಕ್ಕೆ ನೋಡಿರಿ). ಸಾಲು ಸರಿಮಾಡಬೇಕಾದರೆ ಈ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಸಾಲಿನ ಬಲಕ್ಕೆ ನಿಂತ ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡುಗನು ಎದುರಿಗೆ ನೋಡುತ್ತ ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆದರೆ ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ಹುಡಗರು ತಲೆಯನ್ನೂ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನೂ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸಿ ನಡುವೆ ಅಂತರವನ್ನು ಬಿಡದೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಸರಿಯುವರು. ಆಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಬಲಭುಜವು ಅವನ ಬಲಕ್ಕೆ ಇರುವವನ ಎಡಬುಜಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರುತ್ತದೆ. (ತೀರ ಹತ್ತಿಯೂ ನಿಲ್ಲಬಾರದು). ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರ ಎದೆಗಳು ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಬೇಕಾದರೆ “ಬಾಯೆ—**ನಿಗ್ಹಾ** !” ಆಜ್ಞೆಯನ್ನೂ ಕೊಡಬಹುದು.

೬. “ಸಾಮೊ-ನಿಗ್ಹಾ!”— (ಎದುರು ನೋಡಿರಿ). ಸಾಲು ಸರಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಆಗ ಎಲ್ಲರು ಮುಖವನ್ನೂ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನೂ ಎದುರಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುವರು. ಮತ್ತೆ “ಹುಶ್ಯಾರ” ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು.

(ಅ) “ದಹಿನೆ ಹಾಥ್‌ಸೆ **ನಾಪ್-ಲೇವ್** !”— (ಬಲಗೈ ಚಾಚಿ ಅಂತರ ತಕ್ಕೊಳ್ಳಿರಿ). ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಲಾಠಿ, ಕಾಠಿ, ತೋಳು ಬೀಸುವದು ಮುಂತಾದ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ತಾಕದ ಹಾಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಬಿಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಬಲಗೈಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಭುಜದಸಮಾನ ಎತ್ತಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡಿ ಅಂತರ

ಬಿಡುವದು. ಬಲಗೈ ಬೆರಳುಗಳು ಬಲಕ್ಕೆ ಇದ್ದವನ ಎಡ ಭುಜಕ್ಕೆ ಹತ್ತುವವು.

(ಆ) " ಬಾಯೆ ಹಾಥ್‌ಸೆ ನಾಫ್-**ಲೇಪ್**! "— ಮೇಲಿನಂತೆ. ಆದರೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಚಾಚಿ ಅಂತರ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು.

(ಇ) " ದೋನೋ ಹಾಥ್‌ಸೆ ನಾಪ್-**ಲೇಪ್**! "— ಬಲಕ್ಕೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಭುಜಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಚಾಚಿ ಅಂತರ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು.

೮. "ಹಾಥ್ ನಿ— ಛೇ!" – (ಕೈ ಕೆಳಗೆ ಬಿಡಿರಿ). ಏಳನೆಯ ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟನಂತರ ಸಾಲು ಸರಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಈ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಕೈ ಕೆಳಗೆಬಿಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಎದುರಿಗೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೯. " **ದಹಿನೆ-ರುಖ್** !"— (ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿರಿ). ಈ ಚಲನವನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗವಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ಬಲಗಾಲ ಹಿಮ್ಮಡ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ಬಲಕ್ಕೆ ೧/೪ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವುದು ಮೊದಲನೆಯ ಭಾಗ. ಆಗ ಎಡಗಾಲ ಹಿಮ್ಮಡವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆ ಮೇಲೆ ಎಡಪಾದವನ್ನು ತಂದು ಬಲಪಾದಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಎರಡನೆಯ ಭಾಗ. ಈ ಎರಡೂ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಮಾಡುವಾಗ ೧, ೨ (ಏಕ್, ದೊ) ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.

೧೦. " **ಬಾಯೇ-ರುಖ್** !"— (ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿರಿ). ಎಡಗಾಲ ಹಿಮ್ಮಡದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಬಲಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ಎಡಕ್ಕೆ ೧/೪ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗುವದು. ತಿರುಗುವಾಗ (**ಏಕ್! ದೊ!**) ಅನ್ನಬಹುದು.

೧೧. " ಫೂಮ್—**ಜಾವ್**! "— (ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿರಿ). ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ೧/೨ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. ಕ್ರಿಯೆಯು " ದಹಿನೆ—ರುಖ್"ದಂತೆ. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ೧/೪ ವರ್ತುಳದ ಬದಲು ೧/೨ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗುವುದು. ಕಡೆಗೆ (**ಏಕ್! ದೊ!**) ಅನ್ನಬಹುದು.

೧೨. " ನೀವ್ ದಹಿನೆ (ಅಥವಾ—ಬಾಯೆ) — **ರಖ್!** "— (ಅರ್ಥ ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿರಿ). "ದಹಿನೆ ಅಥವಾ ಬಾಯೆ ರುಖ್"ದಂತೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ½ ವರ್ತುಳದ ಬದಲು ⅛ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗುವುದು ಇರುತ್ತದೆ.

೧೩. "ಏಕ್ ಕದಮ್ ಆ-**ಗೆ**!"— (ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬರ್ರಿ). ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಬಲಪಾದವನ್ನು ಎಡಪಾದಕ್ಕೆ ಕೂಡಿಸುವುದು. ಆಗ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬಹುದು. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟಾಗ " **ಏಕ್!** " ಎಂದೂ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಕೂಡಿಸುವಾಗ "**ದೋ!**" ಎಂದೂ ಎಣಿಸಬಹುದು.

೧೪. "ದೊ ಕದಮ್ ಆ-**ಗೆ!**"— (ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬರ್ರಿ). " **ಏಕ್!** " ಅಂದಾಗ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು, " **ದೊ!** " ಅಂದಾಗ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು, ಮತ್ತು " **ತೀನ್** " ಅಂದಾಗ ಎಡಪಾದವನ್ನು ಬಲಪಾದಕ್ಕೆ ತಂದು ಕೂಡಿಸುವುದು. ವಿ. ಸೂ.— ಇದರಂತೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುವಾಗ " ಪೀ-ಛೆ!" ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಯಾವಾಗಲಾದರೂ ಎಡಪಾದದಿಂದಲೇ ಚಲನವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಎಣಿಕೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಒಂದು ಹೆಚ್ಚು ಇರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆಗೆ ಎರಡು ಎಣಿಕೆ, ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗೆ ಮೂರು ಎಣಿಕೆ, ಮೂರು ಹೆಜ್ಜೆಗೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆ, ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದೆ. ಕಡೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳು ಕೂಡುವಾಗ ಆ ಎಣಿಕೆಯನ್ನೂ ಒತ್ತಿ ಹೇಳಬೇಕು.

೧೫. (ಅ) " ಏಕಸೆ ಗಿನ್— **ಥಿ!** "— (ಮೊದಲಿನಿಂದ ನಂಬರ ಎಣಿಸಿರಿ) ಸಾಲಿನ ಬಲಕ್ಕಿರುವ ಮೊದಲಿನ ಹುಡುಗನು **ಎಡಕ್ಕೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ "ಏಕ್!"** (ಒಂದು) ಅನ್ನುವನು, ಎರಡನೆಯವನು ಎಡಕ್ಕೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ " **ದೊ!** " (ಎರಡು) ಅನ್ನುವನು, ಮೂರನೆಯವನು " **ತೀನ್!** " (ಮೂರು), ಅವನ ಮುಂದಿನವನು " **ಚಾರ್!** " (ನಾಲ್ಕು), ಎಂದು ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ನಂಬರನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಇದ್ದವನಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಕಡೆಯವನು ಮಾತ್ರ ಎದುರಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿಯೇ ತನ್ನ ನಂಬರ

ಹೇಳುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ನಂಬರ ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೆ ತನ್ನ ಎದುರಿಗೆ ನೋಡುವುದು. ಇದರಂತೆ ಸಾಲಿನ ಎಡ ತುದಿಯಿಂದಲೂ ನಂಬರ ಎಣಿಸಬಹುದು— "ಬಾಯೆ ಏಕ್‌ಸೆ ಗಿನ್-ಥಿ!"

(ಆ) "ದಹಿನೆಸೆ (ಅಥವಾ ಬಾಯೆಸೆ) ದೊ- ದೊ ಗಿನ್-ಥಿ!"— (ಬಲದಿಂದ ಅಥವಾ ಎಡದಿಂದ ಎರಡೆರಡರಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸಿರಿ). ಆ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪ್ರಕಾರ (ಅ) ದಂತೆ ಎಣಿಸುವುದು. ಆದರೆ ಮೊದಲನೆಯವನು "**ಏಕ್!**" ಎಂದೂ, ಎರಡನೆಯವನು "**ದೊ!**" ಎಂದೂ, ಮೂರನೆಯವನು ಮತ್ತೆ "**ಏಕ್!**" ಎಂದೂ ನಾಲ್ಕನೆಯವನು ಮತ್ತೆ "**ದೊ!**" ಎಂದೂ ಅನ್ನುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಸಾಲು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಎಣಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವದು.

(ಇ) "ಏಕ್‌ಸೆ ತೀನ್- ತೀನ್ ಗೀನ್-ಥಿ!"— (ಬಲದಿಂದ ಮೂರು ಮೂರರಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸಿರಿ). ಮೇಲೆ (ಆ) ದಂತೆ. ಆದರೆ ಮೂರು ಮೂರರಂತೆ ನಂಬರ ಎಣಿಸುವುದು—೧, ೨, ೩; ೧, ೨, ೩;....

(ಈ) "ಏಕ್‌ಸೆ ಚಾರ- ಚಾರ ಗಿನ್-ಥಿ!"— (ಬಲದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕರಂತೆ ಅಂಕಿ ಏಣಿಸಿರಿ). ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪ್ರಕಾರ (ಆ) ದಂತೆ. ಆದರೆ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕರಂತೆ—೧, ೨,೩,೪; ೧, ೨, ೩, ೪;........ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದೆ ನಂಬರ ಎಣಿಸುವುದು.

ವಿ. ಸೂ.— ಬಲದಿಂದಾಗಲಿ ಎಡದಿಂದಾಗಲಿ ೫, ೬, ೭, ೮, ಹೀಗೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಅಂಕೆಯವರೆಗೆ ನಂಬರ ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಮತ್ತು "ಏಕ್‌ಸೆ **ದೊ!** (ಅಥವಾ "**ತೀನ!**" ಅಥವಾ "ಚಾರ!"....) ತಕ್ ಟುಕ್ ಗಿನ್–ಥಿ!"— ಆಜ್ಞೆಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

೧೬. **ಸಾಲನ್ನು ಒಡೆಯುವದು.**— ವರ್ಗದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟರಂತೆ ನಂಬರ ಎಣಿಸಿದ ನಂತರ ಸಾಲನ್ನು ಒಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ತಯಾರಿದ್ದಂತಾಯಿತು. ಕವಾಯತ ಮಾಡುವಾಗ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವಿನ ಅಂತರವು ಸಾಕಷ್ಟು ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಮಾತ್ರ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಂದ ಆತಂಕವಾಗುವದಿಲ್ಲ. ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಕನಿಷ್ಟ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಅಂತರವಾದರೂ ಬೇಕು. ಒಂದು ಸಾಲನ್ನು ಒಡೆದು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಾದ ನಂತರ

ಎಲ್ಲರನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಆಗಲಿ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ಆಗಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಕಣ್ಣಿನ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಸೂರ್ಯನ ಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಗಿಡ್ಡ ಇದ್ದವರು ಎದುರಿಗೆ ಬರುವಂತೆ ಹುಡುಗರನ್ನು ಅರ್ಧ ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅರ್ಧ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಜ್ಜಾಗಿ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

(ಅ) ಹುಕುಮು: "ಏಕ್‌ಸೆ ದೊ– ದೊ ಗಿನ್-ಥಿ!"— "ನಂಬರ 'ಏಕ್' ಜಗಹಪರ್! ನಂಬರ 'ದೊ' ದೊ ಕದಮ್ ಆ-ಗೆ!"— (ಬಲದಿಂದ ಎರಡೆರಡರಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸಿರಿ. ಒಂದನೇ ನಂಬರಿನವರು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲಿರಿ. ಎರಡನೇ ನಂಬರಿನವರು ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬನ್ನಿರಿ). ಸಾಲು ಒಡೆದು ವರ್ಗವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವಾಗ ಕಡೆಗೆ "ಆ-ಗೆ!" ಎಂಬುದರ ಬದಲು "ಫೈಲ್-ಜಾವ್!" ಅಥವಾ "ಕತಾರೆ ವಿಸ್-ತಾರ್!" ಹುಕುಮನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು.

(ಆ) "ಏಕ್‌ಸೆ ದೊ– ದೊ ಗಿನ್-ಥಿ!"— ಏಕ್ ಬೀಚ್ ಏಕ್ ಕದಮ್ ಆ-ಗೆ!—ಬೀಚ್ ಬಾಜು ಏಕ ಕದಮ್ ಪೀ-ಛೆ!— (ಎರಡೆರಡಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸಿರಿ. ಸರಿ ಅಂಕಿಯವರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬನ್ನಿರಿ. ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಿರಿ).

(ಇ) "ಏಕ್‌ಸೆ ಚಾರ್– ಚಾರ್ ಗಿನ್-ಥಿ!"—ನಂಬರ "ಏಕ್" ಜಗಪರ್, ನಂಬರ "ದೊ" ದೊ ಕದಮ್, ನಂಬರ "ತೀನ್" ಚಾರ ಕದಮ್, ನಂಬರ "ಚಾರ' ಛೇ ಕದಮ್ ಆ-ಗೆ!"— (ಬಲಬದಿಯಿಂದ ನಾಲ್ಕ ನಾಲ್ಕರಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸಿರಿ. ಒಂದನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ನಿಂತಿಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿರಿ. ಎರಡನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ, ಮೂರನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ನಾಲ್ಕು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ, ನಾಲ್ಕನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ಆರು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬನ್ನಿರಿ).

ವಿ. ಸೂ—ಒಂದು ಸಾಲನ್ನು ಒಡೆದು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ವಿಸ್ತರಿಸಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಧಾನಗಳುಂಟು. ಕೆಲವುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದೆ. ಸಾಲನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವಾಗ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬಹುದು.

೧೭. "ಮಿಲ್-ಜಾವ್ !"—(ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳಿರಿ). ಮುಂದೆ ಬಂದವರು ತಾವು ಬಂದಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದೆ ಸರಿದು ಮತ್ತು ಹಿಂದೆ ಸರಿದವರು ತಾವು ಸರಿದಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಮೊದಲಿದ್ದಂತೆ ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡುವದು. ಎಲ್ಲ ಸಾಲುಗಳು ಮುಂದೆ ಬಂದಾಗ ಕೊಡುವ ಹುಕುಮುಗಳು:—

(೧) "ಫೂಮ್-ಜಾವ್!"—(ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗಿರಿ).

(೨) "ಕತಾರೆ ಮಿಲ್-ಜಾವ್! ಏಕ್! ದೊ! ತೀನ!...."

(ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಿರಿ. ೧, ೨, ೩....)

(೩) "ಫೂಮ್-ಜಾಥ್!" (ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗಿರಿ).

ಮೊದಲನೆಯ ಹುಕುಮಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವರು. ಎರಡನೆಯ ಹುಕುಮಿಗೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಾಲಿನವರು ಮುಂದೆ ನಡೆಯುವರು. ಮೂರನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಾಲಿನವರು ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗೆ ಬಂದನಂತರ ಮುಂದೆ ನಡೆಯುವರು. ಮೂರನೆಯ ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಸಾಲಿನವರು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಸಾಲಿನವರು ಬಂದನಂತರ ಮುಂದೆ ಸರಿದು ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡುವರು. ಒಂದನೆಯ ನಂಬರಿನವರು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಡೆಯ ಹುಕುಮಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಪೂರ್ಣ ಹೊರಳಿ ನಿಲ್ಲುವರು.

೧೮, (ಅ) "ಸನ್ಮುಖ್-ನಮಸ್ತೆ ! ಏಕ್ ! ದೊ !"—(ಎದುರಿಗೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು; ಒಂದು ! ಎರಡು !) ಕವಾಯತ ಮುಗಿಸುವ ಮೊದಲು ಅತಿಥಿಗಳಿಗೆ ಅಥವಾ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಉಂಟು. ಹುಕುಮಿನ ವಿವರಣೆಯ ಪದವಾದ ಮೇಲೆ "ಏಕ್" ಅಂದಾಗ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಓರಣದಿಂದ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ತಂದು ತಲೆಯನ್ನು ಬಾಗಿಸುವುದು; ಮತ್ತು "ದೊ!" ಅಂದಾಗ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ತಂದು ತಲೆಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು. (ಬೇಕಾದರೆ ಕೈ ಚಲನವನ್ನು ಬಿಡಬಹುದು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಉಪಕರಣಗಳು ಇದ್ದಾಗಂತೂ ಕೇವಲ ತಲೆತಗ್ಗಿಸಿ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕಡೆಗೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸದೆ ನಮಸ್ಕಾರದ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು)

(ಆ) "ದಹಿನೆ-ನಮಸ್ತೆ! **ಏಕ್! ದೊ!** — (ಬಲಕ್ಕೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು; ಒಂದು, ! ಎರಡು. !) ಮುಖವನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸಿ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಆಟಗರ ಬಲಕ್ಕೆ ಇದ್ದಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಅಂಕಿಗಳು ಕ್ರಿಯಾ ಭಾಗವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಬೇಕಾದರೆ ಮೇಲಿನಂತೆ ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಹುಕುಮು ಕೊಡಬಹುದು—"ದಹಿನೆ ನಮಸ್-ತೆ !"

(ಇ) "ಬಾಯೆ-ನಮಸ್ತೆ! **ಏಕ್! ದೊ!**"—(ಎಡಕ್ಕೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು; **ಒಂದು, ! ಎರಡು!**) ಮೋರೆಯನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುವಿ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು. ಅಂಕಿಗಳು ಕ್ರಿಯಾಭಾಗವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಅತಿಥಿಗಳೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೂ ಆಟಗರ ಎಡಕ್ಕೆ ಇದ್ದಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಮೇಲಿನಂತೆ ಕಡೆಯ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಹುಕುಮು ಕೊಡಬಹುದು—"ಬಾಯೆ ನಮಸ್-ತೆ !"

೧೯ "ಕವಾಯತ್ **ವಿರಾಮ್**"— ಅಥವಾ "ಕವಾಯತ ವಿ-**ರಾಮ್**!" (ಕವಾಯತ ಮುಗಿಯಿತು). ಅಂಗಸಾಧನೆ ಆದ ನಂತರ ಮುಗಿತವನ್ನು ಅನೇಕ ತೆರನಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು :

ಒಂದನೆಯ ರೀತಿ— ವರ್ಗದ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ತಡೆದು ನಿಂತು ಆ ಮೇಲೆ ಚದುರುವುದು. ಅಥವಾ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ತಡೆದು ಹೋಗುವುದು. ಆಗ ೧, ೨, ಹೀಗೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸುವುದು ಒಳಿತು.

ಎರಡನೆಯ ರೀತಿ— ಅಂದೇ ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿಸಿದ ಅಂಗಸಾಧನೆಯೊಳಗಿನ ಯಾವುವಾದರೊಂದು ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವುದು. ಉದಾ:— (೧) ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ, ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಒದಿಯಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ತಂದು, ಚಪ್ಪಾಳಿ ಬಾರಿಸಿ, ಹೋಗಿರಿ! (೨) ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ, ನಂತರ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚಿ ಹೋಗಿರಿ. !

ಮೂರನೆಯ ರೀತಿ— ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪ್ರಾಣಿ ಅಥವಾ ಪಕ್ಷಿಯಂತೆ ಒದರಿ ಹೋಗುವುದು. (ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಆಟವನ್ನು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಮುಗಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು.)

[ಸಣ್ಣ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುವಾಗ ವರ್ಗ ರಚನೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬ ವಿಷಯವನ್ನು ಆರನೆಯ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದೆ.]

೩

ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ಪದ್ಧತಿಗಳು

ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳು ಅಥವಾ ಕವಾಯತಗಳು ಹುಕುಮುಗಳ ಪ್ರಕಾರ ನಡೆಯುವವು. ಅಂಗಾಂಗ ವ್ಯಾಯಾಮ (Calisthenics), ಆಸನ, ಸಾಮು, ಬೈಠಕ ಮೊದಲಾದ ಉಪಕರಣರಹಿತ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ಲಾಠಿ, ಲೇಝಿಮು, ಕಾಠಿ, ಡಂಬೆಲ್ಸ ಮುಂತಾದ ಉಪಕರಣಸಹಿತ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿಯಿಂದ ಕೊಡಬೇಕು ಎಂಬುದು ಶಿಕ್ಷಕನಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರಬೇಕಾದುದು ಆವಶ್ಯಕ. ಬಾಲಕರು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯೆಯ ಅಥವಾ ಚಲನದ ವರ್ಣನೆಯು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವ ಆಜ್ಞೆಯು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಿರುತ್ತವೆ. ಹುಕುಮು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿಯೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿಯೂ ಇರಬೇಕು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಬಾಲಕರು ಸರಿಯಾಗಿ ಮತ್ತು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡಲಾರರು. ವರ್ಗದ ಎಲ್ಲ ಬಾಲಕರಿಗೆ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಹುಕುಮನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಚ್ಚರಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಅನಾವಶ್ಯಕವಾಗಿ ದೊಡ್ಡ ಧ್ವನಿಯಿಂದ ಒದರಬಾರದು. ಕೇಳುವವರಿಗೆ ಅದು ಕರ್ಕಶವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

೧. ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮು

THE RESPONSE COMMAND

ಹುಕುಮುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು:— (೧) ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮು ಮತ್ತು (೨) ತಾಲಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮು. ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟ ಹುಕುಮಿಗೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಒಂದೇ ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆಯು ನಡೆದು ಅದು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಬರುವ ಕ್ರಿಯೆಯ ಸ್ವರೂಪವಾಗಲಿ ವೇಳೆಯಾಗಲಿ ಬಾಲಕರಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವುದು

ಅವಶ್ಯವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಒಂದು ತಾಳವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಒಂದೇ ಸವನೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ವೇಳೆಯು ಬಾಲಕರಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಕಲಿಸುವಾಗ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ ಸಾಧನೆಯ ಒಂದು ಭಾಗದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಾಗ ವೇಳೆಯ ಅಂತರವು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಒಂದೇ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಇರಬಹುದು. ಹೊಸ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ, ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಬಿಗಿಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಕಲಿಸುವಾಗ, ಒಂದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಇರಬೇಕಾದಾಗ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ಕಲಿಸಿದ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮುಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಭಾಗಗಳು ಇರುವವು:

(ಅ) **ವಿವರಣೆಯ ವಿಭಾಗ**
(ಆ) **ವಿರಾಮ ವಿಭಾಗ**
(ಇ) **ಕ್ರಿಯಾ ವಿಭಾಗ**

ಉದಾ— (ವಿವರಣೆ)	(ವಿರಾಮ)	(ಕ್ರಿಯೆ)
ಕೈ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು—	....	**ಒಂದು!**
ಕೈ ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು—	....	**ಎರಡು!**
ದಹಿನೆ—	....	**ರುಖ್!**
ತಮಾಮ್—	....	**ಥಾಟ್!**

(ಅ) **ವಿವರಣೆಯ ವಿಭಾಗ**— ಬಾಲಕರು ಯಾವ ಚಲನವನ್ನು ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗಿರುವದೊ ಅದನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿಸುವುದೇ ಈ ವಿಭಾಗದ ಉದ್ದೇಶವು. ಕ್ರಿಯೆಯ ಮಾನಸಿಕ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಾಲಕರ ಕಣ್ಮುಂದೆ ತಂದುಕೊಡಬೇಕು. ಅದನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವಾಗ ಅವಶ್ಯವಿದ್ದ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಉದ್ದವಾಗಿ ವರ್ಣಿಸಬಾರದು. ವಿವರಣೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಲನೆಗೆ ಪ್ರೇರಕ

ವಾದ ಕ್ರಿಯಾಪದವನ್ನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಸ್ವರಾಘಾತವನ್ನಾಗಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಉದಾ:— ಟೊಂಕದಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ—; ಚಾರ ದಹಿನೆ—, ಮುಂತಾಗಿ.

(ಆ) **ವಿರಾಮ ವಿಭಾಗ—** ಹುಕುಮಿನ ವಿವರಣೆಯ ಭಾಗ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯಾಭಾಗದ ನಡುವೆ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿರಾಮಕಾಲವು ಅವಶ್ಯವಾದದ್ದು. ಬಾಲಕರು ಯಾವ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಚಲನವನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗಿರುವದೋ ಅದರ ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಲ್ಪನೆಯು ಅವರ ಮನಸ್ಸಿನೊಳಗೆ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ವೇಳೆಯು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಆ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನರಗಳನ್ನೂ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನೂ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಅವಕಾಶವು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ನಡುವೆ ವಿರಾಮ ಕಾಲವು ಅವಶ್ಯವಾದದ್ದು. ಎಷ್ಟೋ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹುಕುಮಿನ ವಿವರಣೆಯ ಭಾಗವು ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೆ ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲದಲೆ ಕ್ರಿಯಾಭಾಗವನ್ನು ಅಂದು ಬಿಡುವರು. ಇದು ತಪ್ಪು. ಏಕೆಂದರೆ ತಾವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದು ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿರುವದರಿಂದ ಬಾಲಕರು ಅನುಮಾನಿಸುತ್ತ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡುವರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯು ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಇರಬೇಕು. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವಾಗಲೂ ಹೊಸ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಬಿಗಿಯಾದ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗಲೂ ವಿರಾಮಕಾಲವು ಹೆಚ್ಚು ಇರಲೇಬೇಕು.

(ಇ) **ಕ್ರಿಯಾ ವಿಭಾಗ—** ವಿವರಣೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದ ಚಲನವನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹುಕುಮಿನ ಕ್ರಿಯಾ ಭಾಗವು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಕ್ರಿಯಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಒತ್ತಿ ಉಚ್ಚರಿಸಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಸ್ವರವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಏರಿಸಬೇಕು. ತುಬಾಕಿಯ ಗುಂಡಿನಂತೆ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಹೊರಬೀಳಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಮಾತ್ರ ಕ್ರಿಯಾಭಾಗವು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಚೇತರಿಸುತ್ತದೆ. ಹುಕುಮಿನ ಕ್ರಿಯಾಭಾಗದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಗಳನ್ನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಅಂಕಿಗಳನ್ನಾಗಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆ— "**ಚಾಚಿ!**", "**ಎತ್ತಿ!**", "**ಸಾಗಿ!**", "**ಆಗೆ!**", "**ರುಖ್!**", "**ಒಂದು!**", "**ಎರಡು!**", "**ಮೂರು!**", "**ನಾಲ್ಕು!**", ಮುಂತಾಗಿ ಕ್ರಿಯಾಭಾಗದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಅದು ಯಾವಾಗಲೂ ಕ್ರಿಯಾಪದವೇ ಇರತಕ್ಕದ್ದು.

ಅಲ್ಲದೆ ವಿವರಣೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ಕ್ರಿಯಾಪದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸ ಬಾರದು.

೨. ತಾಳಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮು

THE RHYTHMIC COMMAND

ಯಾವದಾದರೊಂದು ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಕವಾಯ ತನ್ನು ಒನ್ಮೆ ಚನ್ನಾಗಿ ಕಲಿಸಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಕೆಲಹೊತ್ತು ಒಂದೇ ಸವನೆ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ತಾಲಬದ್ಧ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಒಂದು ತಾಳವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಚಲನವನ್ನು ಮಾಡುವುದಿರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಹುಕುಮು ಗಳಿಗೆ ತಾಲಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮುಗಳು ಎಂದೆನ್ನುವರು. ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮದಿಂದ ಚಲಿಸುವುದರಿಂದ ದೇಹದ ಮೇಲೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಪರಿಣಾಮವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಆರೋಗ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಅದು ಹಿತಕರವಾದದ್ದು. ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಈ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಲಕ್ಷದಲ್ಲಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಮತ್ತು ತಾಲಬದ್ಧ ಹುಕುಮು ಗಳನ್ನು ಕೊಡುವಾಗ ಅತಿ ಅವಸರದಿಂದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಅತಿ ಸಾವಕಾಶ ವಾಗಲಿ ಕೊಟ್ಟರೆ ಈ ಉದ್ದೇಶವು ಸಾಧಿಸುವದಿಲ್ಲ.

ತಾಲಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಭಾಗ ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು:— (ಅ) **ಆರಂಭ** (ಆ) **ವಿರಾಮ** (ಇ) **ಕ್ರಿಯೆ** (ಈ) **ಎಣಿಕೆ** ಅಥವಾ **ತಾಳ** (ಉ) **ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಗೆ** ಅಥವಾ **ಅದಲು ಬದಲು** ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು (ಊ) **ಮುಗಿವು.**

ಮೊದಲನೆಯ ಮೂರು ಭಾಗಗಳು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿ ನಂತೆ ಇರುವವು. ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮಿನ ಕಡೆಯ ಶಬ್ದವು (ಕ್ರಿಯಾಭಾಗವು) "ಶು—ರು!" ಎಂದು ಇರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಅದರ ನಂತರ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿ ಮುಗಿಸುವಾಗ ಸೀಟಿಯನ್ನಾಗಲಿ, "**ಮೌ—ಕುಫ್**" ಎಂಬ ಪದವನ್ನಾಗಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು.

(ಈ) **ಎಣಿಕೆ ಅಥವಾ ತಾಳ:—** ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣ ವಿವರಿಸಿದನಂತರ ಅದನ್ನು ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಶಬ್ದಗಳಿಂದ

ವರ್ಣಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಎರಡೂ ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಬಹುದು. ವಿವರಣೆಯಾದನಂತರ ವಿರಾಮದ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು "ಶು—ರು!" ಎಂಬ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಅಥವಾ ಮೊದಲು ಕಲಿತ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಒಂದೇಸವನೆ ಮಾಡುವಾಗ ಬರೇ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬಹುದು. ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಅನೇಕ ಇರುವವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದುವುಗಳನ್ನು ಈಗ ಕೊಟ್ಟಿದೆ:—

೧. **ಎರಡು ಎಣಿಕೆಯ ಸಾಧನೆಗಳು:**—(ಅ) ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ("ಆಗೆ ಪಾವ")............ **ಒಂದು ("ಏಕ್!")** ೨. ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು. ("ಹೋಶ್ಯಾರ್") **ಎರಡು! ("ದೊ!")**. (ಆ) ತಮಾಮ್ **ಏಕ್** ಸಾಥ್ (ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೇ ಸವನೆ) ಅಥವಾ "ಕ್ರಮಶಃ" (ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ) .. **ಶುರು! ಏಕ್! ದೊ! ಏಕ್! ದೊ!**.......**ಮೌ-ಕುಫ್ !"**

೨. **ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಯ ಸಾಧನೆಗಳು:**—ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಯ ಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಯ ಒಂದು ಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಚಲನಗಳು ಇರುವುದರಿಂದ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕರಂತೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾ:—" **ಏಕ್‌ಸಾಥ್ ಶು—ರು!** ೧-೨-೩-೪, ೧-೨-೩-೪, ೧-೨ ಮೌ- **ಕುಫ್ !"**

೩ **ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಎಣಿಕೆಯ ಸಾಧನೆಗಳು:**— **ಏಕ್‌ಸಾಥ್ ಶು-ರು !** ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮....

೪. **ಮುಂದೆ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದೆ ಎಣಿಸುವುದು:**— ಏಕ್‌ಸಥ್ **ಶು-ರು !**— ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩ **ಮೌ ಕುಫ್ !**

೫. **ಸಂಗೀತ ಅಥವಾ ವಾದ್ಯ:**— ಹಾಡುಗಳ ತಾಳವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಅಥವಾ ಡ್ರಮ್, ಕೊಳಲು, ತಾಳ ಮೊದಲಾದವುಗಳ ವಾದ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಸರಿಸಿ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಹುಕುಮು : " ತಯಾರ್....ಶುರು !" ಮುಂದೆ ಎಣಿಕೆಗಳ ಬದಲಿ ವಾದ್ಯಗಳ ತಾಳ ಅಥವಾ ಲಯವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು.

ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವಾಗ ಯಾವ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಲಿ ಅದು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಬೇಸರ ಬರುವಂತಹದು ಇರಬಾರದು. ಧ್ವನಿಯ ಸಮಯೋಚಿತ ಏರಿಳಿತದಿಂದಲೂ ಹುರುಪನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುವ ರೀತಿಯಿಂದಲೂ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕು. ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಅಥವಾ ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಮಾಡುದನ್ನು ಸ್ವರಾಘಾತದಿಂದಲೇ ಸೂಚಿಸಬೇಕು.

(ಉ) **ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಗೆ ಮಾಡುವುದು:—** ಒಂದು ಸಾಧನೆ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೆ ಮತ್ತೊಂದನ್ನು ಸುರುವು ಮಾಡುವಾಗ ಅಥವಾ ಎಡ ಬಾಜುವಿನಿಂದ ಬಲಬಾಜುವಿಗೆ ಸಾಗುವಾಗ ಕಡೆಯ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಆಗ " ಹಾಥ್-**ಬದಲ್** ! " ಅಥವಾ "ದಹಿನೆ-**ಬಾಜು**!" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಅಥವಾ ಮುಂದೆ ಬರುವ ಹೊಸ ಕವಾಯತಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗವಾಗಿ ಒಡದು ಅನ್ನಬೇಕು. ಉ:—(ಅ) ೧-೨-೩-೪, ೧-೨ಹಾಥ್ **ಬದಲ್**! (ಆ) ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩-ಹಾಥ್-**ಬದಲ್**! (ಇ) ೧-೨-೩-೪, ೧-೨ ದಹಿನೆ-**ಬಾಜು**! (ಈ) ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭ ೬-೫—೩—ದಹಿನೆ-**ಬಾಜು** ! (ಉ) ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫ ೪-೩-ಕಮರ್-**ರಖುಕ್** !

(ಊ) **ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವುದು:—** ಒಂದು ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನೇ ಮತ್ತೆ ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಅನಂತರ ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಆಗ ಅದನ್ನು ಸೂಚಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಕಡೆಯ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳ ಬದಲಾಗಿ "ದೋನೊ-ಬಾಜು!" ಅಥವಾ "ಅದಲ್-ಬದಲ್!" ಎಂಬ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಉದಾ— "೧-೨-೩-೪, ೧-೨-ದೋನೊ-**ಬಾಜು** !" (ಅಥವಾ "ಅದಲ್ **ಬದಲ್** !)" ಅಥವಾ " ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩- "ದೋನೊ-**ಬಾಜು** !" (ಅಥವಾ "ಅದಲ್-**ಬದಲ್** !").

(ಎ) **ಮುಗಿವು:—** ಕವಾಯತನ್ನು ಮುಗಿಸುವಾಗ ಕಡೆಯ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳ ಬದಲು " ಮೌ-**ಕುಫ್** !" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಉದಾ:— ೧-೨-೩-೪, ೧-೨ಮೌ-**ಕುಫ್** ! ಅಥವಾ ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩—ಮೌ-**ಕುಫ್** !

೬

ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿ

ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳೆಂದರೆ ಕೃತ್ರಿಮ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಅವು ದೇಹದ ಅಂಗಗಳಾದ ನಡ, ತಲೆ,ಕೈ ಮತ್ತು ಕಾಲುಗಳು ಹೀಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಉಪಕರಣ ರಹಿತ ಚಲನಗಳಾಗಿರಬಹುದು. ಅಥವಾ ಲಾಠಿ, ಲೇಝೀಮ, ಕಾಠಿ, ನಿಶಾನಿ ಮೊದಲಾದ ಉಪಕರಣ ಸಹಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿರಬಹುದು. ಈ ಅಂಗಸಾಧನಗಳಿಂದ ಶರೀರದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಪಡುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಅಂಗದೋಷಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವಾಗಲೂ ಮತ್ತು ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಇವುಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು.

ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಅನೇಕವಾಗಿರುವವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕೆಳಗೆ ವಿವರಿಸಿದೆ:—

೧. **ಆಜ್ಞಾಪದ್ಧತಿ:—** ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಪದ್ಧತಿಯೇ ಆಜ್ಞಾಪದ್ಧತಿಯು. ಒಂದು ಹುಕುಮನ್ನು ಅಥವಾ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೆ ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಹೊಸ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗಲೂ ಮತ್ತು ಬಾಗಿದ ಬೆನ್ನು, ಆಕುಂಚಿತ ಎದೆ ಮೊದಲಾದ ಅಂಗ ದೋಷಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವಾಗಲೂ ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಏಕೆಂದರೆ ಒಂದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಲಿಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದರಿಂದ ವಿರೂಪದ ಅವಯವಗಳ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮವಾಗುವುದು.

೨. **ತಾಳಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಪದ್ಧತಿ:—** ಮೇಲೆ ತಾಳಬದ್ಧ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮುಗಳಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಪದ್ಧತಿಯೇ ಇದು. ಶರೀರದ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಒಳಿತು. ಒಂದು ಹೊಸ ಸಾಧನೆಯನ್ನು

ಸಂಪೂರ್ಣ ಕಲಿತನಂತರ ಅದನ್ನು ತಾಳಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ತಾಳವನ್ನು ಅಥವಾ ಸಮಾಂತರದ ವೇಳೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಒಂದೇಸವನೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದುಂಟು. ಆಗ ಶಿಕ್ಷಕನು ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು— " ಕ್ರಮಶಃ (ಅಥವಾ ಏಕ್‌ಸಾಥ್) ಶು-ರು ! ". ಆ ಮೇಲೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಹೋಗಿ ಕಡೆಯ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಯ ಬದಲು " ಮೌ-ಕುಫ್ " ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.

೩. **ನಿದರ್ಶನ ಪದ್ಧತಿ** :— ಶಿಕ್ಷಕನು ತಾನು ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಲನವನ್ನು ಅಥವಾ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ಸ್ವತಃ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವನು. ಆಗ ಹುಡುಗರು "ಕದಮ್ ಖೋಲ್ " (ಸ್ವಸ್ಥ) ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಶಿಕ್ಷಕನು ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಕೇವಲ ಅದನ್ನು ನೋಡಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ತನಗೆ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತ ಕವಾಯತನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ತಾನೇ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಎಷ್ಟೋ ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಜ್ಞೆಯ ಕ್ರಿಯಾಭಾಗವನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಚಲನವನ್ನು ಕೂಡಿಯೇ ಮಾಡುವರು. ಇದು ತಪ್ಪು. ನಿದರ್ಶನವು ಮುಗಿದನಂತರ ಶಿಕ್ಷಕನು ಆಜ್ಞೆಯ ಅಥವಾ ಕ್ರಮಶಃ ಹುಕುಮಿನ ಪ್ರಕಾರ ಹುಡುಗರ ಕಡೆಯಿಂದ ಆ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಸಬಹುದು.

೪. **ವರ್ಣನಾ ಪದ್ಧತಿ**:— ಇಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಚಲನಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಕೇವಲ ಶಬ್ದಗಳಿಂದ ವರ್ಣಿಸುವನು. ವರ್ಣಿಸುವಾಗ ಹುಡುಗರು ಸ್ತಬ್ಧ (" ಕದಮ್ ಖೋಲ್" ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ) ನಿಲ್ಲುವರು. ಅತಿ ಸುಲಭವಾದ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವಾಗ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು " ಹೋಶ್ ಯಾರ್ " ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಚಲನಗಳ ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತದಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಮೊದಲು ಕಲಿತ ಭಾಗವನ್ನು ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೆಲವು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅನವಶ್ಯಕವಾಗಿ ಬಹಳ ಮಾತಾಡುವುದುಂಟು. ಇದು ಬೇಸರವನ್ನುಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ವರ್ಣನಾ ಪದ್ಧತಿಯು ಅಷ್ಟೊಂದು ಫಲದಾಯಕವಲ್ಲ. ಏಕಂದರೆ ಹುಡುಗರು ಕೇಳಿ ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ನೋಡಿ ಕಲಿಯುವದೇ ಹೆಚ್ಚು.

೫. **ಅನುಕರಣ ಪದ್ಧತಿ:—** ಶಿಕ್ಷಕನು ಮಾಡಿದ ಕೃತಿಯನ್ನು ಅವನ ಜೊತೆಗೆ ವರ್ಗದ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರೂ ಅನುಸರಿಸುವರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮೊದಲೇ ಕಲಿತ ಹಲವು ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದರ ಹಿಂದೆ ಮತ್ತೊಂದನ್ನು ಮಾಡಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದುಂಟು. ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಬದಲಿಸುವಾಗ ಅದನ್ನು ಅದರ ಹೆಸರಿನಿಂದಾಗಲಿ ಅಥವಾ "ಹಾಥ್-ಬದಲ್ !" ಎಂಬ ಹುಕುಮಿನಿಂದಾಗಲಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೂಚಿಸುವನು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಬಿಡಬಹುದು. ಸಂಗೀತದೊಡನೆ ಕವಾಯತ ಮಾಡುವಾಗ ಅನುಕರಣ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಉತ್ತಮ.

೬. **ನಟನಾ ಪದ್ಧತಿ:—** ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಚಲನಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಆನೆ, ಕುದುರೆ, ಹುಲಿ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ, ಹದ್ದು, ಗರುಡ ಮೊದಲಾದ ಪಕ್ಷಿಗಳ, ಉಗಿಬಂಡಿ, ವಿಮಾನ ಮೊದಲಾದ ವಾಹನಗಳ, ಕುಂಬಾರ, ಅಗಸ ಮೊದಲಾದವರ ಉದ್ಯೋಗಗಳ ಚಲನಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನು ನಿಯತ (Formal) ಹುಕುಮು ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವದಿಲ್ಲ. ಏಕರೂಪತೆಯ ಸಲುವಾಗಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬಹುದು. ಕೆಳಗಿನ ಇಯತ್ತೆಗಳ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅನಿಯತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು (Informal Activities) ಕಲಿಸುವಾಗ ನಟನಾ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು ಉತ್ತಮ.

೭. **ಸ್ವೇಚ್ಛಾ ಪದ್ಧತಿ:—** ಒಂದು ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಒಮ್ಮೆ ತಾನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ ಅಥವಾ ವರ್ಣಿಸಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಕಲಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹುಡುಗರನ್ನು ಕೆಲಹೊತ್ತು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡುವನು. ಆಗ ಅವರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಸಾರೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ರೀತಿಯಿಂದ ತಮ್ಮ ತಾಳಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಆ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ರೂಢಿಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು; ಬೇಕಾದರೆ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ವಿಚಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು.

೮. **ಮಿಶ್ರ ಪದ್ಧತಿ:—** ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ ಒಂದೊಂದು ಪದ್ಧತಿಯು ಹೆಚ್ಚು ಫಲದಾಯಕವಾಗುವುದು. ಆದರೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಎರಡು ಮೂರು ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವುದರಿಂದ ಒಳ್ಳೆಯ ಪರಿಣಾಮವು ಆಗುವದುಂಟು ಒಂದು ಸಾಧನೆಯನ್ನು ನಿದರ್ಶಿಸುವಾಗ

ಸಮಯೋಚಿತವಾಗಿ ಅದನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತದಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು ಬಹುಜನರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಮಿಶ್ರಪದ್ಧತಿಯನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಹೆಚ್ಚು. ಯಾವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸ ಬೇಕೆಂಬುದು ಸಂಶೋಧಕ ಬುದ್ಧಿಯುಳ್ಳ ಶಿಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅದು ತಾನೇ ಹೊಳೆಯುವುದು.

ಹೊಸ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನು ಅನುಸರಿಸ ಬೇಕಾದ ಮುಖ್ಯ ಮೂರು ಮೆಟ್ಟುಗಳು:—

ಮೆಟ್ಟು ೧: ನಿದರ್ಶನ— ಇಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸಾಧನೆಯ ಕಲ್ಪನೆ ಯನ್ನೂ ಮಾನಸಿಕ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ತಂದುಕೊಡುವುದು.

ಮೆಟ್ಟು ೨: ರೂಢಿ— ಇಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಚಲನಗಳನ್ನೂ ಸಿದ್ಧತೆ ಗಳನ್ನೂ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆಂದು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಆಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅಂಗ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ರೂಢಿಮಾಡಿಸುವುದು. ತಪ್ಪು ತಿದ್ದುವದು

ಮೆಟ್ಟು ೩: ಪುನರಾವೃತ್ತಿ— ಇಲ್ಲಿ ದೃಢೀಕರಿಸಲಿಕ್ಕೆಂದು ಅಂಗ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಒಂದೇಸವನೆ ಮತ್ತು ತಾಳಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ, ಕ್ರಮಶಃ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಮಾಡುವುದು.

೧. **ನಿದರ್ಶನದ ಮೆಟ್ಟು—** ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಿದ ನಂತರ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ನಿಗೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳವು ದೊರಕುವಂತೆ ವರ್ಗವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಇದ್ದವರು ಶಿಕ್ಷಕನ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಬರಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಕಾಣುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಹುಡುಗರನ್ನು ಸ್ತಬ್ಧ ("ಕದಮ್ ಖೋಲ") ನಿಲ್ಲಿಸಿ ತಾನು ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಹೊಸ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಆಗ ಮಿಶ್ರಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಆಸನ, ಅಷ್ಟಾಂಗದಂಡ ಮೊದಲಾದ ಕ್ಲಿಷ್ಟವಾದ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಮಿಶ್ರ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅವಶ್ಯವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಾಗ ಮುಖ್ಯ ಚಲನಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪದರಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದನಂತರ ವಿಶೇಷ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಬೇಕು. ಉದಾ— "ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು!"— ಅಂಗೈ

ಗಳನ್ನು ಕೆಳಮುಖ ಮಾಡುವದು, ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಭುಜಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಒಂದೇ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು. ಸಾಧನವು ಅತಿ ಸುಲಭವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಶಬ್ದಗಳಿಂದ ವರ್ಣಿಸದೆ ಆದರ ಒಂದೊಂದು ಚಲನವನ್ನು ನಿದರ್ಶಿಸಿ ಬರೇ ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು— "ಈ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದು! ಎರಡು! ಮೂರು! ನಾಲ್ಕು!" ಶಿಕ್ಷಕನು ಒಂದು ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಅಂದು ನಂತರ ಕೂಡಲೇ ಅದರ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.

ಕೆಲವು ಪ್ರಸಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ತನ್ನ ವರ್ಗದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಚಲನವನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹುಡುಗರು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡಬೇಕಾಗಿದ್ದರೆ ಅವರ ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಶಿಕ್ಷಕನು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹುಡುಗರಿಗೆ ತಾವು ಮಾಡುವ ಚಲನಗಳ ದಿಕ್ಕನ್ನು ತೋರಿಸುವುದೇ ಇದರ ಉದ್ದೇಶವು. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಗದ ಎಡ ಶಿಕ್ಷಕನ ಬಲ ಮತ್ತು ವರ್ಗದ ಬಲ ಶಿಕ್ಷಕನ ಎಡ. ಆದರೆ ಕಠಿಣವಾದ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು (ಉದಾ ಲೇಝಿಮ) ಕಲಿಸುವಾಗ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮೋರೆಮಾಡಿ ನಿಂತ ದಿಕ್ಕಿಗೇನೇ ಶಿಕ್ಷಕನು ಮೋರೆ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಉತ್ತಮ. ಆಗ ಶಿಕ್ಷಕನ ಮತ್ತು ವರ್ಗದ ಚಲನಗಳು ಒಂದೇ ನಿಟ್ಟಿನ ಕಡೆಗೆ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಒಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ನಿದರ್ಶನದ ಮೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಸಾಧನೆಯ ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

೨. **ರೂಢಿಯ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿನ ಮೆಟ್ಟು—** ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದನಂತರ ಹುಡುಗರು ಅದನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಆಜ್ಞೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದೊಂದೇ ಚಲನವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಚಲ-ನದ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಲಿಕ್ಕೆ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹೇಳಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಲಿಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ಅವಶ್ಯವಿದ್ದರೆ ವರ್ಗದ ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲೂ ಅಡ್ಡಾಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನು ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿದನೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂಬುದನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕು. ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವಾಗ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಹುಡುಗರನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟ

ಬಾರದು. ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಒಂದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರನ್ನು ಬಹಳ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬಾರದು. ಅದು ಅವರಿಗೆ ಶ್ರಮವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿಸಿದ ಅಂಗಸಾಧನೆಯು ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಚನ್ನಾಗಿ ಬರುವವರೆಗೆ ಅದನ್ನು ಪುನಃ ಪುನಃ ಮಾಡಿಸಬೇಕು; ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಲ ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಬೇಕು. ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಮಾಡಿದನಂತರ ಮತ್ತೆ ಹುಡುಗರನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು:—"ಫೀರ್ಸೆ ಬಾಯೆ ಬಾಜು ರುಕಾವಟ್ಸೆ ಶು-ರು! ಏಕ್!".... (ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಎಡಬಾಜುವಿಗೆ ಅಂಕಿ ಪ್ರಕಾರ ಸುರುವು ಮಾಡುವುದು-ಒಂದು!) ವರ್ಗದೊಳಗೆ ಅಡ್ಡಾಡಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು ತಿದ್ದುವುದು...."ದೋ!"....ಶಿಕ್ಷಕನು ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು ತಿದ್ದುವುದು...."ತೀನ!".... ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು ತಿದ್ದುವುದು.... "ಚಾರ!"....ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು ತಿದ್ದುವುದು. ಎಡಬಾಜುವಿಗೆ ಮಾಡಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರಕಾರ ಬಿಡಿಬಿಡಿಯಾಗಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

ಎರಡೂ ಬಾಜುವಿಗೆ ಮಾಡಿಸಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನೇ ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ಹುಕುಮು—"ದೋನೋ ಬಾಜು ರುಕಾವಟ್ಸೆ ಶು-ರುಪ! ಏಕ್!".... "ದೋ!.... ತೀನ್!.... ಚಾರ!"

ಆದರೆ ಕೆಲವು ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಬಾಜುವಿಗೆ ಮಾಡಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಂಥವುಗಳನ್ನು ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದೇ ಅಂಕಿಯ ಪ್ರಕಾರ (ರುಕಾವಟ್ಸೆ) ಮಾಡಿಸುವಾಗ ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಎಣಿಕೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಎಣಿಕೆಗಳ ನಡುನಡುವಿನ ವೇಳೆಯ ಅಂತರವು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಆಗಬಹುದು. ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಚಲನಗಳನ್ನು ಯೋಗ್ಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಸಲಿಕ್ಕೂ ಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೂ ಕಲಿಸುವ ಉದ್ದೇಶ ಇರುವುದರಿಂದ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಸಾಕಷ್ಟು ವೇಳೆ ತಡೆತಡೆದು ಕೊಡಬೇಕು.

೩. **ಪುನರಾವೃತ್ತಿಯು ಅಥವಾ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮಿನ ಮೆಟ್ಟು**:— ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಹುಡುಗರು ಪೂರ್ಣ ಕಲಿತ ಮೇಲೆ ಮುಂದೆ ಅದನ್ನೇ ತಾಳಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರ ಕಡೆಯಿಂದ ಮಾಡಿಸ ಬೇಕು. ಆಗ ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವ ಸಮಯವಲ್ಲ. ಅವಶ್ಯ ವೆನಿಸಿದರೆ ಎಣಿಕೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮತ್ತು ಅದು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.

ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ, ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಆ ಮೇಲೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎಡಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಕಡೆಗೆ ಈ ಮೂರೂ ಸರಣಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಮ್ಮೆ ಹೀಗೆ ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟು ಮಾಡಿಸಬೇಕು:—

(ಅ) ಬಾಯೆ-ಬಾಜು ಏಕ್‌ಸಾಥ್ (ಅಥವಾ "ಕ್ರಮಶಃ") ಶು—**ರು** ! ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩— ಮೌ-**ಕುಫ್** !

(ಆ) ದಹಿನೆ ಬಾಜು ಏಕ್ ಸಾಥ್ (ಅಥವಾ "ಕ್ರಮಶಃ") ಶು—**ರು** ! ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩— ಮೌ—**ಕುಫ್**

(ಇ) ದೋನೋ ಬಾಜು (ಅಥವಾ "ಅದಲ್ ಬದಲ್") ಶು—**ರು** ! ೧-೨-೩-೪, ೧-೨-೩-೪, ೧-೨-೩-೪, ೧-೨— ಮೌ—**ಕುಫ್** !

(ಈ) ೧೬ ಎಣಿಕೆ ಎಡಕ್ಕೆ, ೧೬ ಬಲಕ್ಕೆ, ೧೬ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ **ಶು-ರು** ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩— ದಹಿನೆ- **ಬಾಜು** ! ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩— ದೋನೋ-**ಬಾಜು**! ೧-೨-೩-೪ ೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩— ಮೌ—**ಕುಫ್** !

ಅಂಗಸಾಧನೆಯ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹುಡುಗರು ವರ್ಗದ ಮುಂದೆ ನಿಂತು ತಾವೇ ಕವಾಯತನ್ನು ಸಾಗಿಸುವಂತೆ ಅವರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು.

ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ (ಕೂಚು) ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿ

ಒಳ್ಳೆಯ ಕೂಚು ಅಂದರೆ ಸರಿಯಾದ ನಡಿಗೆ, ಸರಳವಾದ ಅಂಗ ರೀವಿ, ಹೊಂದಿಕೆಯುಳ್ಳ ಚಲನ ಮತ್ತು ತಾಳದ ಭಾವನೆ ಒಂದು ವರ್ಗದವರು ಮಾಡುವ ಕೂಚಿನ ಕೃತಿಯಿಂದ ಅವರ ಮೇಲೆ ಉಂಟಾದ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ನಾವು ಊಹಿಸಬಹುದು. ಹುರುಪಿನಿಂದಲೂ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದಲೂ ಕೂಚನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗ ಮುಂಡವನ್ನು ಮತ್ತು ತಲೆಯನ್ನು ಬಿಗಿ ಹಿಡಿಯದೆ ನೀಟಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರಬೇಕು; ತೋಳುಗಳನ್ನು ಭುಜದಿಂದ ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ಬೀಸಬೇಕು; ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಟೊಂಕದಿಂದಲೇ ಚಲಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಹಿಮ್ಮಡವನ್ನು ಮೊದಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುತ್ತ ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಸರಳವಾಗಿಡಬೇಕು. ಕೈಗಳನ್ನೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ಕೃತ್ರಿಮ ರೀತಿಯಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಅತಿಶಯವಾಗಿ ಚಾಚಬಾರದು; ದೇಹವನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸೆಟಿಸಬಾರದು.

ಬಾಲಕ ವರ್ಗದ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಳ್ಳೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ನಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಕಲಿಸಿದರೆ ಸಾಕು. ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಚಲಿಸುವುದನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಕಲಿಸುತ್ತ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ನಾಲ್ಕನೇ ಇಯತ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಚಿನ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

ಕೂಚಿನ ವಿವಿಧ ಹುಕುಮುಗಳು ಮತ್ತು ಕೃತಿಗಳು

ವರ್ಗದಲ್ಲಿಯ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲುಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದ ಪೂರ್ವ ತಯಾರಿಯ ಎಲ್ಲ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ (ಅಧ್ಯಾಯ-೩ರಲ್ಲಿ) ವಿವರಿಸಿದೆ. ಕೂಚು ಮಾಡುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.

೧. **"ತಾಲ್‌ಸೆ-ಕದಮ್!"**— (ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಿ) ಇದು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದು. ಒಳ್ಳೇ ರೀತಿಯಿಂದ ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತ ಚಲಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವ ರೂಢಿಯನ್ನು ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ಹೆಜ್ಜೆ

ಹಾಕುವುದನ್ನು, ಅರ್ಥಾತ್ ಮಾರ್ಚಿಂಗನ್ನು ಯಾವಾಗಲೂ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೆ ಎಡ, ಬಲ, ಎಡ, ಬಲ ಮುಂತಾಗಿ ಪಾದಗಳನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಬೇಕು. ಹಿಮ್ಮಡವನ್ನು ಸುಮಾರು ೬ ಇಂಚು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಬೇಕು. ಮತ್ತು ಕಾಲು ಎತ್ತಿದಾಗ ಪಾದದ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳು ನೆಲದ ಕಡೆಗೆ ಬಾಗಿರಬೇಕು.

ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಮಾರ್ಚಿಂಗ ಮಾಡುವಾಗ ಹುಡುಗರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಎಡ, ಬಲ, ಎಡ, ಬಲ....ಪಾದದಿಂದ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವರು. ಆದರೆ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು (ಅಥವಾ "ಸ್ಥಿರ್‌ಕದಮ್.... ಜೋಶ್!") ಕೊಟ್ಟರೆ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವನು ಅಥವಾ ಇದ್ದವರು ಕೂಡಲೆ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹಿಂದೆ ಉಳಿದವರು ಸರಿಯಾದ ಅಂತರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಸಾಲು ನಡೆದಾಗ ನಡುವೆ ಇಬ್ಬರ ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಅಂತರವು ಇರುವವರೆಗೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಬೇಕು. ತಾಳವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲಿಕ್ಕೆ "ಎಡ! ಬಲ! ಎಡ! ಬಲ!...." ಅಥವಾ "೧! ೨! ೧! ೨!.... ಏಕ್! ದೊ! ಏಕ್! ದೊ!...." ಎಂದು ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.

೨ "ರುಕ್-ಜಾವ್"— (ನಿಲ್ಲಿ!) ಎರಡನೆಯ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತಲೆ "ರುಕ್" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನೂ ಬಲಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತಲೆ "ಜಾವ್" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನೂ ಕೊಡುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಮುಂದಿನ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರೂ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಮೊದಲನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಎಡಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುವುದು ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಬಲಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ ಸ್ತಬ್ಧ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೊಡುವುದುಂಟು. "ರುಕ್-ಜಾವ್! ಏಕ್! ದೊ!". ಹುಡುಗರನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ ಒಂದನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಎಡಪಾದವನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಎರಡನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೩. "ಚಲ್-ದೊ!"— (ಮುಂದೆ ಸಾಗಿ.) ವರ್ಗದವರು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಾಗ ಇಲ್ಲವೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತ ನಿಂತಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಎಡಪಾದವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಸರಿಯಾದ ಒಂದೇ ತಾಳದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವರು.

೪. "ಜೋಶ್-ಕದಮ್!"— (ತೀವ್ರ ನಡೆ.) ಮುಂದೆ ಸಾಗಿರಿ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ "ಚಲ್-ದೇವ್" ಎಂಬುದರ ಬದಲಾಗಿ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಓಡುವಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ ಓಡುವದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳ ನಂತರ ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ನಡೆಯುವುದು.

೫. "ಜೋರ್‌ಸೆ-ಕದಮ್!"— (ಅತಿ ತೀವ್ರ ನಡೆ ಅಥವಾ ಓಡು.) ನಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದರ ಬದಲು ಓಡುತ್ತ ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದು. ಆಗಲೂ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದಲೇ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು.

೬. "ರುಕ್-ಜಾವ್! ೧! ೨! ೩! ೪!"— ನಡೆಯುತ್ತ ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಸಾಗಿದಾಗ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಆದರೆ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಎಡಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ರುಕ್" ಹುಕುಮನ್ನು ಮತ್ತು ಬಲ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ಜಾವ್" ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಮುಂದೆ ೧, ೨, ೩, ಎಣಿಕೆಗೆ ಎಡ, ಬಲ, ಎಡ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ೪ನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ಬಲ ಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ ಸ್ತಬ್ಧ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೭. "ಬಾಯೆ-ರುಖ್!"— (ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ). ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಇದ್ದಾಗ ಇದು ಅನ್ವಯಿಸುವುದು. ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ತಿರುಗುವ ಪದ್ಧತಿ ಬೇರೆ ಮತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವಾಗ ಅಥವಾ ನಡೆಯುವಾಗ ತಿರುಗುವ ಪದ್ಧತಿ ಬೇರೆ, ಇಲ್ಲಿ "ಬಾಯೆ" ಹುಕುಮನ್ನು ಎಡ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಮತ್ತು "ರುಖ್" ಹುಕುಮನ್ನು ಬಲ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಕೊಡಬೇಕು. ಆ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ¼ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗುವುದು. ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ತಿರುಗುವಾಗ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಲೇ ಇರುವುದು. ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ

ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ ೧/೪ ವರ್ತುಳ ಹೊರಳಿ ಎಡ ಪಾದವನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮತ್ತೆ ಹಾಗೆಯೆ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.

೮. "ದಹಿನೆ-**ರುಖ್**!"—(ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ.) ಎಡಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ದಹಿನೆ" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಮತ್ತು ಬಲಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ರುಖ್" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ೧/೪ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗುವದು. ಉಳಿದ ಸಂಗತಿಗಳು ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವ ಹುಕುಮಿನ ಚಲನಗಳಂತೆ.

೯. "ಘೂಮ್-**ಜಾವ್**!"—(ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ.) ಎಡ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ಘೂಮ್" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಮತ್ತು ಬಲ ಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ಜಾವ್" ಎಂಬ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಲದಿಂದ ೧/೨ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡುವುದು. ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ತಿರುಗುವಾಗ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೊರಳಿ ಮತ್ತೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತ ಇರುವುದು. ಮಾರ್ಚಿಂಗ ಮಾಡುತ್ತ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ಎಡ ಪಾದವನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಹಾಗೆಯೇ ಸಾಗುವುದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದುಂಟು—"ಘೂಮ್ ಜಾವ್! ೧! ೨! ೩! ೪!" ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಎಡದಿಂದಲೂ ಹೊರಳಲಿಕ್ಕೆ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು —"ಬಾಯೆಸೆ ಘೂಮ್-ಜಾವ್!"

೧೦. "ಪಾವ್-**ಬದಲ್**!"— (ಹೆಜ್ಜೆ—ಪಾದ ಬದಲಿಸಿ.) ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಮುಂದೆ ಇದ್ದ ಪಾದವನ್ನು ಒಂದೇ ಸವನೆ ಎರಡು ಸಾರೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇಡುತ್ತ ಹಿಂದಿನ ಪಾದವನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ತೀವ್ರ ಸರಿಸುವುದು. ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತಿರುವಾಗ ಅದೇ ಪಾದದಿಂದ ಒಂದೇಸವನೆ ಎರಡುಸಾರೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವುದು.

೧೧. "ದಹಿನೆಸೆ ಚಾರ್—**ಬನಾವ್**— (ನಾಲ್ವರು ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ). ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡುವ ಮೊದಲು ಹುಡುಗರು ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕರಂತೆ ನಂಬರ ಎಣಿಸಿರಬೇಕು. ನಂಬರ ೧ ಇದ್ದವನು ಮತ್ತು ಅವನ ಎಡಕ್ಕೆ ಇರುವ ೨ನೇ, ೩ನೇ, ಮತ್ತು ೪ನೇ ನಂಬರಿನವರು ಕೂಡಿ

ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು ಎನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ''ಬನಾವ್'' ಎಂಬ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೇಳಿದಕೂಡಲೆ ೧ನೇ ನಂಬರಿನವನು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತ ¼ ವರ್ತುಳ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವನು. ಮತ್ತು ಅವನ ಎಡಕ್ಕೆ ಇರುವ ಉಳಿದ ಮೂವರು ಅವನ ಸಂಗಡಲೇ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಲಗಡೆಯ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುವರು. ಆಗ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ನಾಲ್ವೂ ಜನರು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಮೊದಲು ತಮ್ಮ ಬಲಕ್ಕಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವರು (ಆಕೃತಿ ೧). ನಾಲ್ವರು ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವಾಗ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕಾಗುವದು.

೧ ೨ ೩ ೪ ೧ ೨ ೩ ೪

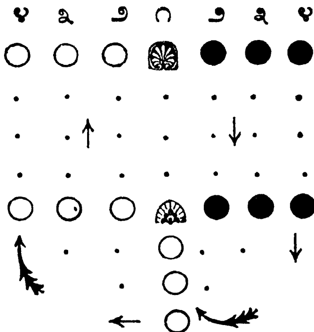
ಆಕೃತಿ ೧. ''ದಹಿನೆಸೆ ಚಾರ-ಬನಾವ್''

೧೨. ''ದಹಿನೆ (ಅಥವಾ ಬಾಯೆ)— ಚಕ್ರ!''— (ಸಾಲಿನವರು ಅಥವಾ ಶ್ರೇಣಿಯವರು ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ) ವರ್ಗದ ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಇದ್ದಾಗ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ಇಲ್ಲವೆ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಹಿಂದೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಇದ್ದು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಎದುರಿಗೆ ಇದ್ದವನು ಅಥವಾ ಇದ್ದವರು ಬಲಕ್ಕೆ (ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ) ೨ ಅಥವಾ ೪ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವದು. ಮೊದಲನೆಯವರ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವರು ಮೊದಲನೆಯವರು ಹೊರಳಿದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಅಲ್ಲಿ ಹೊರಳಿ ತಾವೂ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವದು. ಆಗ ''ಕತಾರ್'' ಅನ್ನುವುದು ಒಳಿತು (ಆಕೃತಿ ೨).

೧ ೨ ೩ ೪

ಆಕೃತಿ ೨. ''(ಕತಾರ) ದಹಿನೆ-ಚಕ್ರ''

೧೩. “ದಹಿನೆ ಅಥವಾ ಬಾಯೆ ಘುಮಾನ್-**ಚಕ್ರ!**” — (ಬಲದಿಂದ ಅಥವಾ ಎಡದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ). “ಘುಮ್-ಜಾವ್” ದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾಗಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ **ಮಾರ್ಚಿಂಗ ಮಾಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಿರುವಾಗ** ಇಡೀ ಸಾಲಿಗೆ ಸಾಲೇ ಡೊಂಕಾಗಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. ಈ ಹುಕುಮುನ್ನು ಕೇಳಿದ ಕೂಡಲೆ ಸಾಲಿನ ತುದಿಗೆ ಇದ್ದವನು ಅಥವಾ ಇದ್ದವರು (ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ) ೧/೨ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಿ ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು. ಹಿಂದಿನವರು ಮೊದಲನೆಯವರು ಹೊರಳಿದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದು ಅಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿದ ನಂತರ ತಾವೂ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು. (ಆಕೃತಿ ೩)



ಆಕೃತಿ ೩. “ಘುಮಾನ-ಚಕ್ರ”

ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ ಚಲಿಸುವುದನ್ನು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಾಗಲಿ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಜನರಾಗಲಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಮತ್ತು ತಿರುಗುವುದನ್ನು ಅಪ್ಪಣೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಬಲಕ್ಕೆ, ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ, ಅಥವಾ ಬಲದಿಂದ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಅಥವಾ ಎಡದಿಂದ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ತಿರುಗುವಾಗ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಹುಡುಗರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಬೇಕಾಗುವದು. ಇಬ್ಬರು ೧/೪ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಬೇಕಾದರೆ ಎರಡು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ೧/೨ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಬೇಕಾದರೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕಾಗುವದು. ಆದರಂತೆ ನಾಲ್ವರು ೧/೪ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಬೇಕಾದರೆ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನೂ ೧/೨ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಬೇಕಾದರೆ ಎಂಟು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಎಣಿಸಬೇಕಾಗುವದು. ಈ ಹುಕುಮಿನ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಗುವುದು.

೧೪. "ಜೈಸೆ-ಥೇ!"— (ಮೊದಲಿನಂತೆ.) ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಚಲನವನ್ನು ಅಥವಾ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹುಡುಗರು ತಪ್ಪಿದರೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮೊದಲಿನಿಂದ ಪುನಃ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡುವುದು ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ ಈ ಹುಕುಮನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಹುಡುಗರು ಈ ಹುಕುಮಿನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದರೋ ಆ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳು:— (೧) ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಕಲಿಸುವಾಗ ಮೊದಲು ಹುಶ್ಶಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಮಾಡುವ ಚಲನಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು. ಇದಾದ ಮೇಲೆ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತ ("ತಾಲಸೆ ಕದಮ್"ದಲ್ಲಿ) ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು. ಕಡೆಗೆ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಚಲನಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು ಹೀಗೆ ಕ್ರಮೇಣ ಸುಲಭದಿಂದ ಕಠಿಣ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು. (೨) ಚಲನಗಳ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವಾಗ ಆಜ್ಞೆಗಳ ಕ್ರಿಯಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಅಂದ ಕೂಡಲೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನ್ನುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಉದಾ— "ದಹಿನೆ-**ರುಖ್**! **ಏಕ್**! **ದೊ**!" "ಚಾರ ದಹಿನೆ-**ಚಕ್ರ**! **ಏಕ್**! **ದೊ**! **ತೀನ**! **ಚಾರ**!" ಮುಂತಾಗಿ. ಹುಕುಮಿಗೆ ಅನುಸರಿಸಿ ಚಲಿಸುವುದನ್ನು ಹುಡುಗರು ಚನ್ನಾಗಿ ಕಲಿತ ಮೇಲೆ ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನ್ನುವದನ್ನು ಬಿಡಬಹುದು. (೩) ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಹುಕುಮಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಭಾಗದ ಶಬ್ದವನ್ನು ಎಡಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಮತ್ತು ಬಲಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಹುಕುಮಿನ ಕಡೆಯ ಭಾಗವಾದ ಕ್ರಿಯಾಶಬ್ದವನ್ನು ಕೊಡುವುದು ಒಳಿತು. ಇದಾಗಬೇಕಾದರೆ ಪೂರ್ಣ ಹುಕುಮನ್ನು ಎರಡು ಇಲ್ಲವೆ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗವಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬೇಕಾಗುವದು. ಉದಾಹರಣೆಗಾಗಿ—"(೧) ದಹಿನೆ, (೨) ರುಖ್!" ಎಡಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ದಹಿನೆ" ಎಂದೂ ಬಲಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ "ರುಖ್" ಎಂದೂ ಹುಕುಮನ್ನು ವಿಭಾಗಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಅದರಂತೆ, "(೧) ದಹಿನೆ, (೨) ಚಾರ್, (೩) ಜೋಶ್, (೪)-**ಕದಮ್**!" (ಎಡ, ಬಲ, ಎಡ, ಬಲ (ಹುಕುಮಿನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನಂತರ ತಿರುಗುವಾಗ

ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು-ಎರಡೊ, ನಾಲ್ಕೊ ಅಥವಾ ಎಂಟೊ-ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕು. ಮೊದಲನೆಯ ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಯಾವಾಗಲೂ ಎಡಪಾದದಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಕೆಲವೊಂದು ಹುಕುಮುಗಳಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಮೂರೇ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಪ್ರಸಂಗವು ಬರುತ್ತದೆ. ಆಗ ಮೊದಲನೆಯ, ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಕಡೆಯದಾದ ಮೂರನೆಯ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎಡ, ಬಲ ಮತ್ತು ಎಡಪಾದವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಕೊಟ್ಟು ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಭಾಗ ಒಂದನ್ನು ಖಾಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾದ ವೇಳೆಯ ವಿರಾಮ ಕೊಟ್ಟು ಹುಕುಮಿನ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಎಡಪಾದದಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಉದಾ— ಚಾರ ದಹಿನೆ—**ಚಕ್ರ !....ಏಕ್ ! ದೋ ! ತೀನ್ ! ಚಾರ್ !** (ಎಡ ಬಲ ಎಡ ಬಲ ಎಡ ಬಲ ಎಡ ಬಲ)

ವಿ. ಸೂ.—ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಒಂದು ಹಾಡನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಮಾರ್ಚಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಅಂಥ ಹಾಡಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚರಣವು ಎಡಪಾದದ ನಾಲ್ಕು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ:—

ಸಾಗಿರೀಗ ಮುಂದೆ

" ಜಿಂದಗೀ ಹೈ ಪ್ಯಾರಸೆ ಪ್ಯಾರಮೆ ಬಿತಾಯೆ ಜಾ " ಎಂಬಂತೆ.

ಸಾಗಿರೀಗ | **ಮುಂ**ದೆ | **ಕ**ನ್ನಡಿಗ | **ರಿಂ**ದೆ
ನಾಡಸೇವೆ | **ಯೊಂ**ದೆ | **ನ**ಮ್ಮ ಗುರಿಯು **ಎಂ**ದೆ ||
ನಮ್ಮ ನಾಡು | **ಕ**ನ್ನಡ | **ನ**ಮ್ಮ ನುಡಿಯು | **ಕ**ನ್ನಡ
ಅದನು ಉಳಿಸ | **ಲೆಂ**ದೆ | **ಅ**ದನು ಬೆಳೆಸ | **ಲೆಂ**ದೆ || ೧ ||
ಗಾಢನಿದ್ರೆ | **ತೊ**ರೆಯುವಾ | **ಹೇ**ಡಿತನವ | **ನ**ಳಿಯುವಾ
ಧೀರರಾಗಿ | **ನ**ಡೆಯುವಾ | **ಪಾ**ರತಂತ್ರ್ಯ | **ಕ**ಡಿಯುವಾ || ೨ ||
ನಾಡಿಗಾಗಿ | **ದು**ಡಿಯುವಾ | **ನಾ**ಡಿಗಾಗಿ | **ನು**ಡಿಯುವಾ
ಕಡೆಗೆ ಜಯವ | **ಪ**ಡೆಯುವಾ ! **ನಾ**ಡಗುಡಿಯ | **ಮೆ**ರೆಸುವಾ || ೩ ||

ಎಮ್. ಎಮ್. ದೇವರಗುಡ್ಡ

ಟೀಪು—ಹಾಡಿನಲ್ಲಿಯ ದೊಡ್ಡ ಅಕ್ಷರಗಳು ಎಡಪಾದದ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

೬

ಆಟಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿ

ಆಟವೆಂದರೆ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಬಹು ಪ್ರೇಮ. ಅದು ಅವರ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆನಂದವುಂಟು, ಉತ್ಸಾಹವುಂಟು, ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರಣೆಯುಂಟು. ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯು ಸರಿಯಾಗಿ ಸಾಗಬೇಕಾದರೆ ಅವರು ಪ್ರತಿನಿತ್ಯ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲೇಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುವಾಗ ಅವುಗಳಿಂದುಂಟಾಗುವ ಶಾರೀರಿಕ ಮತ್ತು ನೈತಿಕ ಪರಿಣಾಮ ಗಳನ್ನು ಲಕ್ಷ್ಯದಲ್ಲಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಉತ್ತಮ ಶೀಲ, ಒಳ್ಳೆಯ ನಾಗರಿಕತೆ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ನೆಲೆಗೊಳಿಸುವದೇ ಶಿಕ್ಷಕನ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಬಾಲಕರ ಉದ್ದೇಶವು ಕೇವಲ ಮನರಂಜನೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಅರಿತವನಾಗಿದ್ದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಅವನಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗುವುದು.

ಸಣ್ಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಟಗಳೆಂದರೆ ಅಲ್ಪ ನಿಯಮಗಳಿಂದ, ಅಲ್ಪ ಉಪಕರಣ ಗಳಿಂದ, ಅಲ್ಪ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ, ಮತ್ತು ಅಲ್ಪ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವ ಆಟಗಳು. ಕೆಲವು ಉಪಕರಣಸಹಿತ ಆಟಗಳಿರುವವು. ಕೆಲವು ಉಪಕರಣ ರಹಿತ ಆಟಗಳಿರುವವು. ಸಣ್ಣಾಟಗಳಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘವಾದ ಅಥವಾ ತೊಡಕಿನ ಸಂಘಟನೆಯಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅವುಗಳಿಗೆ ಬಹಳ ಸಿದ್ಧತೆಯೂ ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಒಂದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಹುಡುಗರು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತಹ ಸಣ್ಣಾಟ ಗಳಿರಬೇಕು. ಆಟಗರೆಲ್ಲರನ್ನೂ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವಂತಹವು ಇರಬೇಕು. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸಾಲೆಯ ಸಾವಿರಾರು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಖರ್ಚು ಇಲ್ಲದೇ ಸಾಗುವ ಸಣ್ಣಾಟಗಳನ್ನೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡಿಸಬೇಕು. ಕ್ಲಿಷ್ಟವಾದ ಸಾಂಘಿಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಡಿಸುವುದು ವಿಹಿತವಲ್ಲ.

ಸಾಲೆಯ ಇತರ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನಿಗೆ ಪೂರ್ವ ಸಿದ್ಧತೆಯು ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಂತೆ ಆಟಗಳನ್ನು—ಅದೇಕೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಶಾರೀರಿಕ

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು— ಕಲಿಸುವಾಗ ಪೂರ್ವ ಸಿದ್ಧತೆಯು ಅವಶ್ಯಕ. ತಾನು ಕಲಿಸುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಮೊದಲೇ ಆಲೋಚಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಮಾಡುವುದನ್ನು ಯೋಚಿಸಬೇಕು; ಮತ್ತು ಯೋಚಿಸಿದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿಯುಳ್ಳವನಾಗಿರಬೇಕು. ಆಟಗರ ಜೊತೆಗೆ ತಾನೂ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು. "ನೀವು ಆಡಿರಿ" ಎಂದು ಹೇಳುವುದಕ್ಕಿಂತ "ನಾವು ಆಡುವಾ" ಎಂದು ಅನ್ನಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಬಾಲಕರೊಡನೆ ಬಾಲಕನಾಗಿ ಅವರೊಳಗೆ ಬೆರೆತು ಆಟವನ್ನು ಸಾಗಿಸಬೇಕು.

ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಆಟವನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುವಾಗ ಹುಡುಗರು ಶಿಕ್ಷಕನ ಎದುರಿಗೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಒಳಿತು. ಅದು ಶಿಸ್ತನ್ನು ಕಾಯಲಿಕ್ಕೂ ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದು. ಆಟವನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಸಂಕ್ಷೇಪ ವಾಗಿ ವರ್ಣಿಸಬೇಕು. ಆಟದ ಹೆಸರನ್ನೂ ಉದ್ದೇಶವನ್ನೂ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನೂ ಸ್ಪಷ್ಟ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಟದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೆಟ್ಟನ್ನು ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಉದಾಹರಿಸುತ್ತ ವಿವರಿಸಬೇಕು. ಮಾದರಿಗಾಗಿ ಕೆಲವು ಹುಡುಗ ರಿಂದ ಒಮ್ಮೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಲೇಬೇಕು. ಆಟವಾಡುವಾಗ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತನವು ಬಹಳ ಮಹತ್ವದ್ದು. ಹುಡುಗರು ಮಾಡಬಹುದಾದ ದೊಡ್ಡ ತಪ್ಪು ಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಆದರೆ ಸಣ್ಣ ಪುಟ್ಟ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತರಬಾರದು. ಬಾಲಕರ ಅಭಿರುಚಿ ಮತ್ತು ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ನಿರುತ್ಸಾಹ ಕಂಡುಬಂದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ ಒಂದೇ ಆಟವನ್ನು ಬಹಳಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಆಡುವುದರಿಂದ ಬೇಸರಿಕೆಯುಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರು (ಸುಮಾರು ಹನ್ನೆರಡು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು ಮೀರಿದವರು) ಸಾಂಘಿಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಸ್ಥೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಸಲುವಾಗಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿರಸಂಘಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ "ಗೃಹಪದ್ಧತಿಯು" (House System) ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದು.

ಸಾಲೆಯೊಳಗೆ ಮೇಲಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಎರಡು "ಗೃಹ"ಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆ ಆ ಗುಂಪಿನ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ನಿಶ್ಚಿತಗೊಳಿಸ ಬೇಕು. ಇಂಥ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ಇಡುವುದರಿಂದ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸಂಘಾಭಿಮಾನವೂ ಸ್ವಾರ್ಥತ್ಯಾಗವೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಥಿರಸಂಘಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬೇಕು. ಸಾಂಘಿಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾರೆ ಹೊಸ ಸಂಘವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸ ತೊಡಗಿದರೆ ಕೆಲವೊಂದು ವೇಳೆಯು ವ್ಯರ್ಥ ಹರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಘಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ನಾಯಕ ಅಥವಾ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಯನ್ನು ನಿಯಮಿಸಬೇಕು. ಅವನು ಒಂದು ಟರ್ಮಿನವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ವರ್ಷದವರೆಗೆ ಕೆಲಸ ಸಾಗಿಸಬೇಕು. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೌಶಲ್ಯ ಮತ್ತು ಒಳ್ಳೆಯ ನಡತೆಗಳ ಮೇಲಿಂದ ನಾಯಕನನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನೇ ನಿಯಮಿಸಬಹುದು. ಅಥವಾ ಹುಡುಗರೇ ಅವನನ್ನು ಆರಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ಸಂಘದಲ್ಲಿ ೧೨ ಅಥವಾ ೧೬ ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗರು ಇರಕೂಡದು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಸಂಘದ ಆಡಳಿತಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಶಿಸ್ತನ್ನು ಕಾಯಲಿಕ್ಕೆ ತೊಂದರೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕನು ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಯ ಸಹಾಯವನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗರನ್ನು ಸಾಲೆಯ ಕೋಣೆಯಿಂದ ಆಟದ ಬೈಲಿಗೆ ಮತ್ತು ಆಟದ ಬೈಲಿನಿಂದ ಸಾಲೆಯ ಕೋಣೆಗೆ ಕರಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು, ಆಟದ ಹಾಜರಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು, ಆಟದ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಓರಣದಿಂದ ತರುವುದು ಮತ್ತು ಒಯ್ಯುವುದು, ಆಟದ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹಿರೇಮಣಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಬೇಕು.

ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನ ಹತ್ತಿರ ಸೀಟಿಯು ಇರಬೇಕು. ಶಿಸ್ತನ್ನು ಕಾಯಲಿಕ್ಕೆ ಅದೊಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಸಾಧನ. ಆದರೆ ಅನಾವಶ್ಯಕ ವಾಗಿ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಊದಬಾರದು. ಬಾಲಕರನ್ನು ಒಂದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸುವಾಗ, ಗಲಭೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವಾಗ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಾಗ, ಮುಗಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಂಚ ತನವನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೇಳುವ ಹಾಗೆ

ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಧ್ವನಿಯಲ್ಲಿ ಮಾತಾಡಬೇಕು. ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದಿಂದ ತನ್ನ ಮನೋಗತವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಬಾಲಕರ ಮೇಲೆ ಎಂದೂ ಹರಿಹಾಯ ಬಾರದು. ಯಾವಾಗಲೂ ಶಾಂತವೃತ್ತಿಯನ್ನೇ ತಾಳಬೇಕು.

ಪಣ್ಣಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು:— **ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು** (Tag Games), **ಕಥೆಯ ಆಟಗಳು** (Story Plays), **ಚೆಂಡಿನ ಆಟಗಳು** (Ball Games), **ಕುಣಿತಗಳು** (Dances) **ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು** (Duel Contests) ಮತ್ತು **ಶರ್ಯತ್ತುಗಳು** (Relay Races). ಈ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತರಹದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ರೀತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.

ಕಥೆಯ ಆಟಗಳು

STORY PLAYS

ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅನುಕರಣ ವೃತ್ತಿಯು ಪ್ರಬಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನೋಡಿದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅವರು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಕ್ಕಲಿಗ, ಕಮ್ಮಾರ, ಬಡಿಗ, ಅಗಸ, ಶಿಪಾಯಿ ಮೊದಲಾದವರ ಉದ್ಯೋಗಗಳನ್ನು ನಟಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಅವರಿಗೆ ಬಹು ಪ್ರೀತಿ. ಹಾಗೆಯೇ ಕುದುರೆ, ನಾಯಿ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಉಗಿಬಂಡೆ, ವಿಮಾನ ಮೊದಲಾದ ಯಂತ್ರಗಳ ಚಲನಗಳನ್ನು ಅವರು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಹೋಳಿ, ದಸರೆ, ಮೋಹರಮ್, ಕ್ರಿಸ್‌ಮಸ್ ಮೊದಲಾದ ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ನಟನೆಗಳು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅತಿ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಇವುಗಳಿಂದ ಅವರು ಸಮತೋಲವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಹೊಂದುವರಲ್ಲದೆ ಅವರಲ್ಲಿ ನಾಟ್ಯಕಲೆಯೂ ಬೆಳೆಯುವುದು.

ಕಥೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ನಟನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಕೆಳಗಿನ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಬೇಕು :— (೧) ನಟನೆಗಾಗಿ ಬಾಲಕರ ಸುತ್ತುಮುತ್ತಲಿನ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೇ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. (೨) ಬಾಲಕರಿಗೆ ಪರಿಚಿತವಿದ್ದ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬೇಕು. (೩) ಕಥೆಯನ್ನು ಹಾವಭಾವದೊಡನೆ

ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವರ್ಣಿಸಬೇಕು. ಕಥೆಯಲ್ಲಿಯ ಕ್ರಿಯಾ ಭಾಗವನ್ನು ಕ್ರಿಯಾ ಪದಗಳಿಂದ ಸೂಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು-ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಸಾಗಬೇಕು. (೪) ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ಬಾರೆ ಹುಡುಗರು ಕೆಲವು ಬಾರೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೂಚಿಸಬೇಕು. (೫) ಪೂರ್ಣ ಶರೀರಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಕೊಡುವಂಥ ದೊಡ್ಡ ಸ್ನಾಯುಗಳ—ನಡ, ಕೈ, ಕಾಲುಗಳ-ಚಟು ವಟಿಕೆಗಳು ಇರಬೇಕು. (೬) ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ಕೃತ್ರಿಮ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. (೭) ಕಥೆಯನ್ನು ಸಾಗಿಸುವಾಗ ವರ್ತುಳಾಕಾರದ ವರ್ಗರಚನೆಯು ಒಳ್ಳೆಯದು.

ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು

TAG GAMES

ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಹಳವಾಗಿ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಓಡು ವುದು, ಹಿಡಿಯುವುದು, ಮುಟ್ಟುವುದು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರೆ ಅವರಿಗೆ ವಿನೋದ. ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು ಸುಲಭವಾದ ಆಟಗಳಾದುದರಿಂದ ಬಾಲಕರು ಅವುಗಳನ್ನು ಬೇಗನೇ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮೂಹಿಕ ರೀತಿಯಿಂದ ಆಡಿದರೆ ದೊಡ್ಡವರಿಗೂ ಇವು ಪ್ರಿಯವಾಗುವವು. ಆಗ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ೧೦-೧೨ರಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗರು ಇರ ಕೂಡದು. ಮುಟ್ಟಾಟಗಳನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಮುಖ್ಯ ನಾಯಕನಿಗೆ "ಕಳ್ಳ" ನೆಂದು ಅನ್ನುವದುಂಟು. ಪ್ರಸಂಗಾನುಸಾರವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು "ಕಳ್ಳ" ರನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಕೆಲವು ಮುಟ್ಟಾಟ ಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದ "ಕಳ್ಳ" ನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕಾಗುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರಿಯೆ ಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗುವುದು. ಇಂಥ ಪ್ರಸಂಗಗಳನ್ನು ೩-೪ ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಾರೆ ಆಶ್ರಯಿಸಬಾರದೆಂದು ನಿಯಮವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳಿತು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಕೆಲವು ಹುಡುಗರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡದೆ ಸುರಕ್ಷಿತ ವಾದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇಂಥ ನಿಯಮದ ನಿರ್ಬಂಧವಿದ್ದರೆ ಅಂಜುಬುರುಕ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಧೈರ್ಯವಾಗಿ ವರ್ತಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಒದಗಿಸಿದಂತಾಗುವುದು.

"ಕಳ್ಳ" ನನ್ನು ಆರಿಸುವ ವಿವಿಧ ರೀತಿಗಳು

೧. ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಓಡುವುದು. ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆ ಉಳಿದವನು "ಕಳ್ಳ".

೨. ಮಣ್ಣಿನ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಊಬುವುದು. ಯಾವನು ಊಬಿದ ನಂತರ ಕಡ್ಡಿಯು ಕಾಣುವದೋ ಅವನೇ "ಕಳ್ಳ".

೩. ಮೂರು ಮಂದಿ ಕೈ ಹಿಡಿದು ದುಂಡಗೆ ನಿಂತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವುದು. ಎರಡೂ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಎದುರುಬದರು ಕೂಡಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಇಡಬಹುದು. ಚಪ್ಪಾಳೆಯನ್ನು ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಬದಲು ಹಾಕುವನು ಗೆದೆಯುವನು. ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನೇ "ಕಳ್ಳ". ಇಬ್ಬರು ಉಳಿದಾಗ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು "ಉಪ್ಪು" ಕೂಡಿಸುವುದು.

೪. ಹುಡುಗರು ದುಂಡಗೆ ಕೂಡ್ರುವುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಕೆಳಗಿನ ಪಲ್ಲವಿಯನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಕಡೆಯ ಶಬ್ದವು ಯಾವನಿಗೆ ಬರುವದೋ ಅವನು ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಕಳಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನು "ಕಳ್ಳ". ಪಲ್ಲವಿ:—

ಹತ್ತಿಕಾಳ ಬತ್ತಿಕಾಳ | ಬಾವನವರ ಬಸಾನವರ | ಕೈ ಕೈ ಥೂಳಗ್ಗೆ | ಪಂಚಂ ಪಗಡೆಂ | ನೆಲಾ ಬಿಟ್ಟು ಕವಡಿ ಕಟ್ಟಿ | ಧಡಂ ದುಡಕಿ | ಪಾವಶೇರ | ಅಡಕಿ || ಅಥವಾ ಅಪ್ಪೆ, ದುಪ್ಪೆ, ಭಾವನವರ, ತಿರುವು ಮುರುವು ತೂಸ್ಗೋ |

೫. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅಂಗೈ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಮುಂದೆ ತನ್ನ ಕೈ ಚಾಚುವನು. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರು ತಮ್ಮದೊಂದು ಕೈ ಬೆರಳನ್ನು ಅವನ ಅಂಗೈಗೆ ಹಚ್ಚುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು "ತಯಾರ!" ಎಂದು ಒಬ್ಬನ ಬೆರಳು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಬೆರಳನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಆದರೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಬೆರಳು ಅವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗುವುದೋ ಅವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೬. ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ನೆರಳು ಬೀಳುವಂತೆ ಮುಂದೆ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

ಹಿರೇಮಣಿಯು (ಶಿಕ್ಷಕನು) ಅವರ ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಅಥವಾ ಹಲಿಪೆಯನ್ನು ಉರುಳಿಸುವನು. ಅದು ಯಾವನ ನೆರಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದೋ ಅವನು "ಕಳ್ಳ". ಹೀಗೆ "ಕಳ್ಳ" ನಾದವನು ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವನು.

ಮುಟ್ಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು:— (೧) ಸಾದಾ ಮುಟ್ಟಾಟ (೨) ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಮುಟ್ಟಾಟ (೩) ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಒಯ್ಯುವ ಮುಟ್ಟಾಟ (೪) ಮಿಶ್ರ ರೀತಿಯ (೧ನೇ, ೨ನೇ ಅಥವಾ ೩ನೇ ತರಹಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಆಡುವ) ಮುಟ್ಟಾಟ (೫) ವರ್ತುಳ ಮುಟ್ಟಾಟ ಮತ್ತು ಸಾಮೂಹಿಕ ಮುಟ್ಟಾಟ. ಮುಂದೆ ಭಾಗ ೨ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಮುಟ್ಟಾಟಗಳ ಮಾದರಿಯ ಮೇಲಿಂದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯ ಮುಟ್ಟಾಟಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು
DUEL CONTESTS

ದ್ವಂದ್ವಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಸಂಗಡ ಮೇಲಾಟವನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ನೋಡುವವರ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರಿಗೆ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಜೋಡಿದಾರರನ್ನು ಆರಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬಹುದು. ಹುಡುಗರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಎರಡೆರಡರಂತೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದು ಎರಡು ನಂಬರಿನವರನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಜೋಡಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳವರನ್ನು ಮೇಳ ಯಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಹುದ್ದರಿಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಬೇಕಾದರೆ ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಅಥವಾ ವರ್ಗದಿಂದ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಈ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಎಂಟರ ವರೆಗೆ ಜೋಡಿಗಳಿರುವುದು ತಕ್ಕದ್ದು. ಟೂರ್ನಾಮೆಂಟ (ಪಂದ್ಯಾಟ)

ನಡೆಯಿಸಿದಾಗ "ವಜಾ" (Elimination or Knock-out) ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬಹುದು. ಉದಾ — ಎಂಟು ಮಂದಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಾರರಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಸಾರೆ ನಾಲ್ಕು ಜೋಡಿಗಳಾಗುವವು. ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಗೆದೆಯುವರು. ಈ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಸಾರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಎರಡು ಜೋಡಿಗಳಾಗುವವು. ಇವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಗೆದೆಯುವರು. ಮೂರನೆಯ ಸಾರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಒಂದೇ ಜೋಡಿಯು ಉಳಿಯುವುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಕಡೆಗೆ ಗೆದ್ದವನು ಶ್ರೇಷ್ಠ ವೀರನು (Grand Champion). ಸೋತ ಸೋತವರಲ್ಲಿಯೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಇಡಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಕಡಿಮೆ ಕೌಶಲ್ಯ ಉಳ್ಳವರಿಗೂ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಟ್ಟಂತಾಗುವುದು.

ಶರ್ಯತ್ತುಗಳು

RELAY RACES

ಶರ್ಯತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿರದೆ ಸಾಂಘಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಂಘಾಭಿಮಾನವನ್ನೂ ಸಹಕಾರವನ್ನೂ ಬಲಪಡಸಲಿಕ್ಕೆ ಶರ್ಯತ್ತಿನ ಆಟಗಳು ತಕ್ಕ ಸಾಧನೆಗಳು. ಇಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಸಂಘದ ಮೇಲ್ಮೆಗಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದರಿಂದ ಸ್ವಾರ್ಥವೃತ್ತಿಯು ಉದಾತ್ತಗೊಳ್ಳುವುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು. ಅದು ಅವರ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಪುಟವಿಟ್ಟಂತಾಗುವುದು. ಶರ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಕೆಲಹೊತ್ತು ಮಾತ್ರ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಉಳಿದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯನ್ನು ಹೊಂದುವನು.

ಶರ್ಯತ್ತುಗಳನ್ನು ನಡೆಯಿಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳು:—

೧. **ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು:**— (i) ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ೪ ರಿಂದ ೮ ರ ವರೆಗೆ ಆಟಗರಿರಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಅನುಕೂಲವಾಗುವದು. ಅಲ್ಲದೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಆಟದ ಮುಗಿವನ್ನೂ ಅದರ ಪರಿಣಾಮವನ್ನೂ ಬೇಗನೆ ಅಪೇಕ್ಷಿಸುವುದರಿಂದ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಜನರನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಆಟವನ್ನು ದೀರ್ಘಕಾಲ ನಡೆಯಿಸಿದರೆ ನಿರುತ್ಸಾಹಗೊಳ್ಳುವರು. (ii) ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಲುವಾಗಿ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿರವಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು.

ಶರ್ಯತ್ತಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇಂಥ ಗುಂಪುಗಳನ್ನೇ ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಸ್ಥೆಯುಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಥಿರ ಸಂಘಗಳಿದ್ದರೆ ಸಂಘಾಭಿಮಾನವು ಬೆಳೆಯಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದು. ಮತ್ತು ತಾತ್ಕಾಲಿಕ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹಿಡಿಯುವ ವೇಳೆಯು ಉಳಿಯುವುದು (iii) ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರು ಹಿರೇಮಣಿಗಳು ಸರತಿಯಂತೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನು ಆರಿಸುವುದು. ಆರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವರು ತಮ್ಮ ಹಿರೇಮಣಿಯ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. (iv) ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ಎದುರುಬದಿರು ಎರಡು ಸಾಲು ಮಾಡಿ ಚವ್ವಾ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಇಬ್ಬರು ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿಯ ಹುಡುಗರನ್ನು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು. (v) ಎಲ್ಲರೂ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ಎಷ್ಟು ಗುಂಪುಗಳು ಬೇಕೊ ಅಷ್ಟಷ್ಟರಂತೆ ಅಂಕಿಯನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು. ಮೊದಲನೇ ಗುಂಪಿನವರು ಮುಂದೆ ಬಂದು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಉಳಿದವರು ಆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ನಂಬರಿನವರ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೨. **ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು** — ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿಯ ಆಟಗರ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹೆಚ್ಚುಕಡಿಮೆ ಇದ್ದಾಗ ಕಡಿಮೆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲವರಿಗೆ ಪುನರಾವೃತ್ತಿಯ ಸರತಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಓಡುವವರ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸರಿಮಾಡಬೇಕು. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇದ್ದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಪಂಚರನ್ನಾಗಿ ನಿಯಮಿಸಬೇಕು. ಸ್ಥಿರ ಸಂಘಗಳಿದ್ದಲ್ಲಿ ಪಂಚರನ್ನು ಅವರ ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿಗೆ ನೇಮಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಸ್ಥಿರಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಉಳಿದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಬೇರೆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ವಿರುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು ತಪ್ಪು.

೩. **ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವುದು.**— ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಇದ್ದವನನ್ನು ಅಥವಾ ಸ್ಥಿರ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕನನ್ನು ಹಿರೇಮಣಿಯೆಂದು ನೇಮಿಸಬಹುದು.

೪. **ವಿವರಣೆ ಮತ್ತು ನಿದರ್ಶನ.**— ಶರ್ಯತ್ತನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲು ವಿವರಿಸಬೇಕು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಮಾದರಿಗಾಗಿ

ಕೆಲವು ಹುಡುಗರಿಂದ ಅದನ್ನು ಆಡಿಸಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಅದನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕು. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಸಂಶಯಗಳು ಉಳಿದಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಬೇಕೆಂದು ಆಟಗರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೫. **ಗೆರೆಗಳು.**—ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನೂ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯನ್ನೂ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ನೀರಿನಿಂದಾಗಲಿ, ಬೂದಿಯಿಂದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಸುಣ್ಣದಿಂದಾಗಲಿ ಗೆರೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಕಂಚೆಯ ಹತ್ತರ ಗುರುತಿಗಾಗಿ ಹುಡುಗರನ್ನು ಕೂಡ್ರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವದು ಒಳಿತು.

೬. **ಓಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವದು.**— ಮೊದಲನೆಯವನು ಓಡಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯವನ ಕೈಬಡೆದು ತಾನು ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಪದ್ಧತಿ. ಅಂದರೆ ಕೈ ಬಡೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಕರವಸ್ತ್ರ, ಕಲ್ಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ ಮುಂತಾದ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುವದು ನೆಟ್ಟಗೆ. ಏಕಂದರೆ ಕೇವಲ ಕೈ ಬಡೆಯುವ ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಹೋಗುವ ಸಂಭವವು ಇಲ್ಲಿ ದೂರಾಗುವದು. ಅಥವಾ ಓಡಿಬಂದ ಆಟಗನು ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕೊಡುವನು. ಅವನು ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಡುವನು. ಕರವಸ್ತ್ರವು ಹೀಗೆಯೇ ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಸಾಗುತ್ತ ಎದುರಿಗಿದ್ದವನ ಕೈಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ಅವನು ಓಡಿ ಹೋಗುವನು. ಆಟವು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಇದೇ ಕ್ರಮುವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವದು.

೭. **ಸೀಟಿಯ ಉಪಯೋಗ.**— ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವ ಮೊದಲು ಯಾರಿಗೂ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಿಡಕೂಡದು. ಯಾರಾದರೂ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಪುನಃ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಪೀಪಿಯನ್ನು ತಟ್ಟನೆ ಊದಬೇಕು.

೮. **ಮುಗಿಸುವವನನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.**— ಕಡೆಗೆ ಓಡುವವನನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಇರಬೇಕು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಅವನ ಕೈಗೆ ಅಥವಾ ಕುತ್ತಿಗೆಗೆ ಬಣ್ಣದ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕಟ್ಟಬಹುದು. ಅಥವಾ ಕಡೆಯವನು ಓಡಿ ಬಂದಮೇಲೆ ಅವನ ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರಿಗೂ

ಕೈ ಎತ್ತಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಗೆದ್ದವರನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಇದು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದ ಗುಂಪಿನ ಹೆಸರು ಹೇಳುವಾಗ ಎಂದೂ ತಪ್ಪು ಮಾಡಬಾರದು. ನಿರ್ಣಯವನ್ನು ಆಟ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಹೇಳಬೇಕು.

೯. **ತಪ್ಪು ಮತ್ತು ದಂಡ.**— ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಶರ್ಯತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಮಾಡಿದ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತರಬಾರದು. ಹುಡುಗರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ನಿಯಮದ ನಿರ್ಬಂಧತೆಯು ಅಷ್ಟೊಂದು ಇರಬಾರದು. ಆದರೆ ದೊಡ್ಡವರ ಆಟದ ಮಾತು ಹಾಗಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗನ ಅಪರಾಧಕ್ಕಾಗಿ ಇಡೀ ಗುಂಪನ್ನೇ ಅಪಾತ್ರ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಒಂದೊಂದು ತಪ್ಪಿಗಾಗಿ ಎರಡೆರಡು ಗುಣಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅತಿ ಕಡಿಮೆ ತಪ್ಪಿನ ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳವು ಗೆದ್ದಿತೆಂದು ನಿರ್ಣಯಿಸಬಹುದು.

೧೦. ಕಠಿಣವಾದ, ಅಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ಮತ್ತು ಅಂಕಡೊಂಕ ಓಡಬೇಕಾಗುವ ಶರ್ಯತ್ತುಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಬಾರದು.

ಕುಣಿತಗಳು
DANCES

ಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕುಣಿತಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಉದ್ದೇಶವು ಔದ್ಯೋಗಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಟ-ನಟಿಯರನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು ಅಲ್ಲ; ಆದರೆ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕಾಗಿ, ಮತ್ತು ಅಂಗಾಂಗ ಚಲನವಲನಗಳಿಗೆ ನಯ ಮತ್ತು ಲಯವನ್ನು ಕೊಡುವದಕ್ಕಾಗಿ, ಸುಲಭವಾದ ಹಾಡುಗಳೊಡನೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ಕುಣಿತದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು:—

೧. **ಗರ್ಭಾನೃತ್ಯಗಳು.**— ಇವು ಗುಜರಾಥ ಪ್ರಾಂತದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಿರುವವು. ಇವುಗಳನ್ನು ಬಾಲಿಕೆಯರು ಬಹು ಪ್ರೇಮದಿಂದ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕೊಡ, ಮೇಣಬತ್ತಿ ಮೊದಲಾದ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಉಪಕರಣದೊಡನೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಉಪಕರಣವಿಲ್ಲದೆಯೂ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಈ ನೃತ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಡುಗಳ ತಾಳಲಯವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವರು.

೨. **ಹಳ್ಳಿಯ ಕುಣಿತಗಳು.**— ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಲಮಾಣಿ ಜನರು ಕೆಲವು ಸಾಮೂಹಿಕ ಕುಣಿತಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಸುಲಭವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಸಾಲೆಯ ಹುಡುಗರು ಬೇಗನೆ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

೩. **ಕೋಲಾಟಗಳು:**— ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇವು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಮೊದಮೊದಲು ಹೆಣ್ಣು ಹುಡುಗರು ಇವುಗಳನ್ನು ಹಬ್ಬದ ದಿವಸ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಇವು ಕಡಿಮೆಯಾಗಹತ್ತಿವೆ. ಆದರೆ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕುಣಿತಗಳನ್ನು ಪುನರುಜ್ಜೀವನಗೊಳಿಸುವುದು ಉತ್ತಮ.

೪. **ಭಜನೆಗಳು.**— ಭಜನೆಯ ಕಾಲಕ್ಕೆ ನಮ್ಮ ಜನರು ತಾಳ ಹಾಕುತ್ತ ಕುಣಿದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೋಹರಮ್, ಹೋಳಿಹುಣ್ಣಿವೆ ಮತ್ತು ಶಿವರಾತ್ರಿಯ ದಿವಸಗಳಲ್ಲಿ ಭಜನೆಯ ಮೇಳದವರು ಪದಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರ ಸಾಮೂಹಿಕ ನಟನೆಗೆ ಇಂಥವು ಯೋಗ್ಯವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು.

೫. **ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ನಟನೆಗಳು.**— ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ತರಹದ ನೃತ್ಯಗಳನ್ನು ಸಾಲೆಯ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾದವುಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೂ ಕಲಿಸಬಹುದು.

ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳು.— (೧) ಕುಣಿತಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಸಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿಯೂ ಕೆಲವು ನೃತ್ಯಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಬಹುದು. (೨) ನೃತ್ಯದಲ್ಲಿ ವರ್ಗದ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. (೩) ಕುಣಿತಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರು ಮಾಡುತ್ತಲೆ ಕಲಿಯಲಿ. ಇಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ವರ್ಣನೆಯು ಸಲ್ಲದು. (೪) ಕುಣಿತದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಹಾಡುವ ಪದ್ಯದ ಅರ್ಥವು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಮೊದಲೇ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಗೊತ್ತಿರಬೇಕು. (೫) ಕುಣಿತವನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಹಾರ್ಮೋನಿಯಮ್, ತಾಳ, ಕೋಲು (ಟಿಪರಿ) ಹಾಡು ಇವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೆ ತಾಲಬದ್ಧ ಚಪ್ಪಾಳಿಯನ್ನು ಬಾರಿಸಬೇಕು. (೬) ಕಠಿಣವಾದ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಯೋಗ್ಯ ರೀತಿಯಿಂದ ಒಡೆದು ಅವುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಕಲಿಸಬೇಕು. ಸುಲಭ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿದ ನಂತರ ಕಠಿಣ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು. (೭) **ಪಾಠದ ಕ್ರಮ**— (i) ಕುಣಿತದ ತಾಸಿನಲ್ಲಿ, ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತಿದ್ದ ಸುಲಭ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕೆಲಹೊತ್ತು ರೂಢಿಮಾಡಿಸಿ ನಂತರ ಹೊಸ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬೇಕು. (ii) ಮೊದಲು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮಾಡಿ ಕಲಿತ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

(iii) ಹಳೆಯ ಕುಣಿತದ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
(೮) ಹಾಡುಗಳು ತಾಳವನ್ನು ಸೂಚಿಸುವದಲ್ಲದೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ದಾಯಕವೂ ಇರಬೇಕು. ತಾಳದ ಗತಿಯು ಮಕ್ಕಳ ಶಕ್ತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿರಬೇಕು. ಗತಿಯು ಅತಿ ತೀವ್ರವಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಅತಿ ಸಾವಕಾಶ ವಾಗಲಿ ಇರಕೂಡದು.

ಆಟಗಾರಿಕೆಯ ನಿಯಮಗಳು

CODE OF SPORTSMANSHIP

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಶೀಲವು ಅಥವಾ ಆಟಗಾರಿಕೆಯು (Sportsmanship) ಬೆಳೆಯಬೇಕಾದರೆ ಚಾರ್ಲ್ಸ ಎಫ್. ಸ್ಮಿಥ್ ಅವರು ಹಾಕಿಕೊಟ್ಟ ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕು:—

೧. ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತನದಿಂದ ವರ್ತಿಸು.

೨. ಆಟವು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಸಾಹಸದಿಂದ ಆಡು, ಹಸನ್ಮುಖಿಯಾಗಿರು; ಸೋಲುವ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಕಂಡು ಬಂದರೂ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಯೇ ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗಬೇಡ.

೩. ನಿನಗೆ ನ್ಯಾಯವು ದೊರಕಲಿಲ್ಲವೆಂದು ಅನಿಸಿದರೂ ನೀನು ಎಂದೂ ತಾಳ್ಮೆಯನ್ನು ಕಳಕೊಳ್ಳಬೇಡ.

೪. ನಿನ್ನ ಸಂಘಕ್ಕೂ ಮತ್ತು ನಿನ್ನ ನಾಯಕರಿಗೂ ಸ್ವಾಮಿನಿಷ್ಠೆಯುಳ್ಳವನಾಗಿರು.

೫. ಪಂಚರ ನಿರ್ಣಯಗಳು ನಿನ್ನ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿದ್ದರೂ ಅವುಗಳನ್ನು ಮನ್ನಿಸು.

೬. ಎಂದೂ ನಿರಾಶೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಡ. ಗೆದ್ದವರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸು.

೭. ಸೋಲಲಿ ಅಥವಾ ಗೆದೆಯಲಿ; ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡು.

೮. ಮೋಸದಿಂದ ದೊರಕಿಸಿದ ಜಯವು ಶೀಲಕ್ಕೆ ಕಲಂಕವನ್ನು ತಂದಂತೆ.

೭

ಪಾಠದ ಯೋಜನೆ

ಪಾಠ ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಗೊಳಿಸುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾದ ಮಾತು. ಯಾಕಂದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವು ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯೂ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕಲಿಸತಕ್ಕ ವಿಷಯ, ಕಲಿಯುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮಟ್ಟ, ಉಪಕರಣಗಳ ಜೋಡಣೆ, ಆಟದ ಬೈಲಿನ ಅನುಕೂಲತೆ, ಕಾಲ ಮತ್ತು ವೇಳೆಯ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ, ಅಲ್ಲದೆ ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿರುಚಿ— ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಪಾಠದ ಯೋಜನೆಯು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಸರ್ವಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪಾಠದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಮೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ಯಾವ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ವಿಚಾರಿಸುವ.

ಪಾಠದ ಮೆಟ್ಟುಗಳು

I (೧) **ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ.** (೨) **ವರ್ಗರಚನೆ.**

II **ಶಕ್ತಿವರ್ಧಕ ಅಂಗಸಾಧನೆ—** (೧) ಮೈಕಟ್ಟು ತಿದ್ದುವ ಸಾಧನೆಗಳು (ನಿಲ್ಲುವಿಕೆ, ಬೆನ್ನಿನ ಬಾಗು, ಭುಜದ ಬಾಗು ಮುಂತಾದವು ಗಳನ್ನು-). (೨) ಅಂಗಾಂಗ ಕವಾಯತಗಳು (ಕೈ, ಕಾಲು ಮತ್ತು ನಡದ ವ್ಯಾಯಾಮ.) (೩) ದೊಡ್ಡ ಸ್ನಾಯುಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮ (ಲಾಠಿ, ಲೇಜಿಮ ಮುಂತಾದವುಗಳು.)

ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ— (೧) ಶಿಕ್ಷಕನ ಮಾದರಿಯ ಕೃತಿ-ನಿದರ್ಶನ ಮತ್ತು ವಿವರಣೆ. (೨) ಬಾಲಕರ ಕೃತಿ (i) ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿನಂತೆ ಮಾಡುವುದು. (ii) ತಾಲಯುಕ್ತ ಹುಕುಮಿನಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

III **ವಿನೋದಪರ ಚಟುವಟಿಕೆ—** (ಅ) ಸಾಮೂಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. (ಬ) ಸಾಂಘಿಕ ಆಟ.

IV **ಮುಗಿವು**— (೧) ಶಿಸ್ತಿನಿಂದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. (೨) ವಿನೋದಕರವಾದ ಒಂದು ಕೃತಿಯಿಂದ ಆಟ ಮುಗಿಸುವುದು.

ಪಾಠದ ಯೋಜನೆಯ ಸ್ಪಷ್ಟೀಕರಣ

ಮೊದಲನೆಯ ಮೆಟ್ಟು: ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ— ಯಾವುದೇ ತರಹದ ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಕವಾಯತನ್ನು ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಶರೀರವನ್ನೂ ಮನಸನ್ನೂ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಶರೀರದ ಅವಯವ ಗಳಿಗೆ ರಕ್ತವು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಬೇಡಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರೈಸಲಿಕ್ಕೆ ಉಸುರಾಡಿಸುವುದೂ, ನಾಡಿಗಳಲ್ಲಿ ರಕ್ತ ಹರಿಯುವುದೂ ಭರದಿಂದ ಸಾಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪಾಠದ ಆರಂಭ ದಲ್ಲಿ ಚೈತನ್ಯವನ್ನುಂಟುಮಾಡುವಂಥ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆ ಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಬೇಕು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹುರುಪು ಗೊಳಿಸುವಂತಹದೂ, ಅವರಿಗೆ ಆನಂದವನ್ನು ಕೊಡುವಂತಹದೂ, ಲಗುಬಗೆ ಯಿಂದ ಸಾಗುವಂತಹದೂ ಇರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಇಂತಹ ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಸದೆ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಭರದಿಂದ ಸಾಗಿಸಿದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅಪಾಯವಾಗುವ ಸಂಭವವುಂಟು.

ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಎರಡನೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನಂದರೆ, ಸಾಲೆಯ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಕೂತಿರುವಾಗ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ನಟ್ಟಿರುವ ಹುಡುಗರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಆಟದ ಕಡೆಗೆ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಕಡೆಗೆ ಹೊರಳಿಸುವುದು. ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ಗದ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳ ಶರೀರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿರಬೇಕು. ಅಶಕ್ತರಾದವರಿಗೂ, ಅಪೂರ್ಣ ಪೋಷಿತರಿಗೂ ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಸೌಮ್ಯತರಹದ್ದು ಇರಬೇಕು.

ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು:—

(i) **ಓಟ**: ಇದು ಸರಳ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ಒಂದು ರೀತಿ. ಆದರೂ ಓಡುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ವಿಧಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಚಕ್ರ, ವರ್ತುಳ, ಸರ್ಪ ಮುಂತಾದ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಓಡಬಹುದು. (ii) **ನಟನೆ;** ಹದ್ದು, ಕುದುರೆ ಮುಂತಾದ ತೀವ್ರಗತಿಯ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ವಿಮಾನ, ಉಗಿಬಂಡಿ, ಮೋಟಾರ, ಬಾಯಿಸಿಕಲ್ ಮುಂತಾದ ವಾಹನಗಳ ಚಲನವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವುದು. ಈ ಚಲನಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಾಗ ಹುಡುಗರು ಸ್ವಚ್ಛಂದವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ತಾಕಲಾಡದಂತೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಓಡಾಡಬೇಕು. ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಂಥ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಜೊತೆಗೆ ವಿನೋದವೂ ಉಂಟಾಗುವುದು. (iii) **ಸಣ್ಣ ಆಟ:** ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಸಾಮೂಹಿಕ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸಬಹುದು. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುವಂತಹ ಒಂದು ಮಟ್ಟಾಟ ಅಥವಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಓಡಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುವಂತಹ ಮತ್ತು ತುಸು ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮುಗಿಯುವಂತಹ ಆಟವಿರಬೇಕು. (iv) **ಕಲಿತ ಅಂಗಸಾಧನೆ:** ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಉಪಕರಣ ಸಹಿತ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣ ರಹಿತ ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಪಾಠದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆದರೆ ಇಂಥ ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಹುಡುಗರು ಮೊದಲೇ ಕಲಿತಿರಬೇಕು. ಮತ್ತು ಅದು ಭರದಿಂದ ಸಾಗುವಂತಹದು ಇರಬೇಕು.

ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಆದಷ್ಟು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದದ್ದಿರಬೇಕು. ಪ್ರತಿನಿತ್ಯ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪಾಠದ ಆರಂಭದ ಭಾಗವು ಒಂದೇ ತೆರನಾಗಿ ಇರಕೂಡದು. ಅದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೇಸರಿಕೆಯನ್ನುಂಟುಮಾಡುವುದು. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಬೇಕಾದರೆ ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯವು ಆವಶ್ಯಕ. ಇಲ್ಲಿ ಸಮಯೋಚಿತವಾದ ಪ್ರತಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ವರ್ಗದ ಕೋಣೆಯಿಂದ ಹುಡುಗರನ್ನು ತಂದು ಸಾಲುಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು, ಆ ಮೇಲೆ ಹಾಜರಿ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು, ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಹುಡುಗರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು, ಮುಂದಿನ ಮೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕಲಿಸುವ ಅಂಗಸಾಧನೆಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತಹ ವರ್ಗ ರಚನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು —ಇವೆಲ್ಲ ಪಾಠದ ಮೊದಲನೆಯ ಮೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿಯೇ ಬರುತ್ತವೆ.

ವೇಳೆ: ಸುಮಾರು ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಮಿನಿಟು.

ಎರಡನೆಯ ಮೆಟ್ಟು : ಶಕ್ತಿವರ್ಧಕ ಅಂಗಸಾಧನೆ— ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾದನಂತರ ಹುಡುಗರು ಅಂಗಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲಿಕ್ಕೆ ತಕ್ಕವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಪ್ರಸ್ತುತ ಪಾಠದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ವಿಷಯವನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾದ **ವರ್ಗರಚನೆಯನ್ನು** ಅಥವಾ ವರ್ಗವಿಸ್ತಾರವನ್ನು ಮಾಡಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮೂರು ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು:—

೧. **ಮೈಕಟ್ಟು ತಿದ್ದುವ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳು—** ಎಷ್ಟೋ ಹುಡುಗರ ಮೈಕಟ್ಟು ಸರಿಯಾಗಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವರ ಬೆನ್ನು ಬಾಗಿರುತ್ತದೆ, ಕೆಲವರ ಭುಜಗಳು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಆಗಿರುತ್ತವೆ, ಕೆಲವರು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸೊಟ್ಟ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ನಡವನ್ನು ಕೊಂಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಅಂಗದೋಷಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಲಿಕ್ಕೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಾಧನೆಗಳು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತವೆ. ವ್ಯಂಗ ಅವಯವಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಆಕುಂಚನ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಆ ಅವಯವಗಳು ತಮ್ಮ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವವು. ಸರಿಯಾದ ಅಂಗರೀತಿಯ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನೂ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಿಸಬೇಕು.

ವೇಳೆ : ೩ರಿಂದ ೫ ಮಿನಿಟು.

೨. **ಅಂಗಾಂಗ ಕವಾಯತುಗಳು—** ಪಾಠದ ಈ ಮೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಶರೀರದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಂಗಗಳಾದ ನಡ, ಕಾಲು, ಕೈ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮಕೊಡುವುದು ಇರುತ್ತದೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಂಗಗಳಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಗಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಕೊಡುವ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದು. ಇವು ಹೊಸ ಸಾಧನೆಗಳಾಗಿರಬಹುದು; ಇಲ್ಲವೆ ಒಮ್ಮೆ ಕಲಿಸಿದ ಸಾಧನೆಗಳ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಳಾಗಿರಬಹುದು. ಕೃತ್ರಿಮ ಅಂಗಾಂಗ ವ್ಯಾಯಾಮ (Calisthenics) ಇರಬಹುದು ಅಥವಾ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಇರಬಹುದು. ಉಪಕರಣಸಹಿತ (ಉದಾ. ಡಂಬೆಲ್ಸ, ಲಾಠಿ) ಕವಾಯತಗಳು ಇರಬಹುದು

ಅಥವಾ ಉಪಕರಣರಹಿತ (ಉದಾ. "ಸರ್ವಾಂಗಸುಂದರ ವ್ಯಾಯಾಮ") ಕವಾಯತುಗಳು ಇರಬಹುದು.

ವೇಳೆ : ೧೦ ರಿಂದ ೧೫ ಮಿನಿಟು.

೩ **ಶಕ್ತಿವರ್ಧಕ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು** — ಕೆಲಕೆಲವು ಸಾರೆ ಪಾಠದ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮೈಯಲ್ಲಿ ಬೆವರು ಬರುವಂತಹ ಮತ್ತು ಉಸರಾಡಿಸುವುದನ್ನು ಭರದಿಂದ ಸಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಈ ಬಗೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ಓಡುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ಹಾರುವುದು ಮೊದಲಾದ ಮೇಲಾಟಗಳನ್ನು (Athletics) ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅಥವಾ ಲಾಠಿ, ಲೇಝಿಮ, ಸಾಮು, ಅಷ್ಟಾಂಗ ದಂಡ, ಬೈಠಕ ಮುಂತಾದ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇಂಥ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವು ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸುವುದೂ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸುವುದೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ವೇಳೆ : ೧೫ ರಿಂದ ೨೦ ಮಿನಿಟು.

ಪಾಠದ ಎರಡನೆಯ ಮೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ ಮೂರೂ ಪ್ರಕಾರದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳದೆ ಮೊದಲನೆಯ ಭಾಗವಾದ ಮೈಕಟ್ಟು ತಿದ್ದುವ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳಿತು. ಏಕೆಂದರೆ ಒಂದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಯೋಗ್ಯ ರೀತಿಯಿಂದ ಕಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ವೇಳೆಯು ದೊರಕುವುದು. ಕೆಲವು ಬಾರೆ, ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಪಾಠ ಕೊಡುವ ಕಾಲಕ್ಕೆ, ಮೊದಲನೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡನೆಯ ಅಥವಾ ಮೂರನೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪಾಠದ ಅವಧಿ, ಹುಡುಗರ ಕೌಶಲ್ಯ ಮತ್ತು ಉಪಕರಣಗಳ ಅನುಕೂಲತೆಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಎರಡನೆಯ ಮೆಟ್ಟನ್ನು ಯೋಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮೂರನೆಯ ಮೆಟ್ಟು : ವಿನೋದದಾಯಕ ಚಟುವಟಿಕೆ :
ಆಟ—ಆಟವು ಮಕ್ಕಳ ಒಂದು ವಿನೋದಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಪಾಠದ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಪಾಠದ

ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ವೇಳೆಯನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಮೀಸಲಾಗಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಅದು ಮಕ್ಕಳ ಸ್ವಭಾವಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಆನಂದದಾಯಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯು. ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿನೋದದೊಡನೆ ಆರೋಗ್ಯವೂ ಶಕ್ತಿಯೂ ಲಭಿಸುವುದಲ್ಲದೆ ಶೀಲವೂ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವುದು. ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಬೇಕಾದರೆ ಅವರಿಗೆ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ಹೊಸ ಹೊಸ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಬೇಕು. ಇದು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯ ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳು, ಬಯಲಾಟಗಳು, ಕುಣಿದಾಟಗಳು, ಕುಸ್ತಿಗಳು, ಕಸರತ್ತುಗಳು ಮುಂತಾದವು ಆನಂದದಾಯಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಓಡುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು ಮೊದಲಾದ ಮೇಲಾಟಗಳನ್ನು ಹಲಕೆಲವು ಬಾರಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಪಾಠದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಇರಲೇಬೇಕು.

ವೇಳೆ : ೧೦ ರಿಂದ ೩೫ ಮಿನಿಟು. ಪಾಠದ ಅವಧಿಯ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನಾದರೂ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಕಾದಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಪಾಠದ ಸಂಪೂರ್ಣ ವೇಳೆಯನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಬಹುದು.

ನಾಲ್ಕನೆಯ ಮೆಟ್ಟು : ಮುಗಿವು— ಹುಡುಗರು ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ನಡೆದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಸಾಲು ಒಡೆದು ಹೋಗುವುದು. ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಒಂದು ಸಾಲುಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಕೂಡಿ ಅಗಲುವುದೂ, ಅಗಲಿ ಕೂಡುವುದೂ ರೂಢಿಯಾದರೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತಿನ ಕಲ್ಪನೆಯೂ ಸಂಘದ ಅಭಿಮಾನವೂ ತಾವಾಗಿಯೇ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಲಿ, ಶಾಲೆಯ ಆಡಳಿತಕ್ಕಾಗಲಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಹೇಳುವುದಿದ್ದರೆ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿದ ಸಮಯವು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ.

ಎಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮುಗಿದನಂತರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಅಲ್ಹಾದಗೊಳಿಸುವ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ರೀತಿಯಿಂದ ಪಾಠವನ್ನು ಮುಗಿಸಬೇಕು. ಉದಾ:— ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪಶುಪಕ್ಷಿಯಂತೆ ಒದರುವುದು, ಜಯಘೋಷ ಮಾಡುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ಮುಂತಾದ ಕೃತಿಗಳು.

ಮಾದರಿಯ ಪಾಠ, ೧

ವರ್ಗ— ಬಾಲಕರ ವರ್ಗ **ವೇಳೆ—**೨೩ ಮಿನಿಟು

ಆಟಿಗರು— ೨೦ **ಸ್ಥಳ—**೨೦'×೬೦' ಅಳತೆಯ ಬೈಲು

ವಿಷಯ— ನಡದ ವ್ಯಾಯಾಮ; ಜೋಲಿ ಹಿಡಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಆಟ.

ಉದ್ದೇಶ ಒಳ್ಳೆಯ ಮೈಕಟ್ಟು, ಶರೀರದ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ವೃತ್ತಿಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸುವುದು.

ಉಪಕರಣ- ಪುಗ್ಗಾ, ಹುರಿ, ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ರಬ್ಬರ ಚಂಡು ಮತ್ತು ಹುಣಿಸಿ ಬೀಜಗಳು.

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ
ಮೆಟ್ಟು I **ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ** (೧) ಪುಗ್ಗಾ, ಮುಟ್ಟುವುದು (ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು)	ಒಂದು ಪುಗ್ಗಾಕ್ಕೆ ದಾರ ಕಟ್ಟಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವುದು. ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಾಲಕರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.
(೨) ವಿಮಾನ ಮತ್ತು ಉಗಿ ಬಂಡಿಯ ಚಲನಗಳ ಅನುಕರಣ (ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು)	ಶಿಕ್ಷಕನು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ "ಭರ್" ಎನ್ನುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವುದು. ಬಾಲಕರು ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಅದನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವುದು. ನಂತರ "ತೂ" ಅನ್ನುತ್ತ ಉಗಿಬಂಡಿಯ ಓಟದ ಅನುಕರಣವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಓಡಾಡುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕನು ಆಗಾಗ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವುದು. ಅದನ್ನು ಕೇಳಿದಕೂಡಲೆ ಬಾಲಕರೆಲ್ಲರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.
ವಿಶ್ರಾಂತಿ (ವೇಳೆ ೧ ಮಿನಿಟು)	ಎಲ್ಲರೂ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಕೆಲವು ವಿನೋದದ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು.
(೩) ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ (ವೇಳೆ: ೨ ಮಿನಿಟು)	ಬಾಲಕರನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ೨೦ ಫೂಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ಇಟ್ಟ ಬೀಜಗಳನ್ನು

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ
	ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಬಾಲಕನು ಒಂದೊಂದನ್ನು ತರುವುದು ಮತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬರುವಾಗ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿದ ಹುರಿಯನ್ನು ಜಿಗಿಯುವುದು. ಹೀಗೆ ೩-೪ ಸಾರೆ ಆಡುವುದು.
ವಿಶ್ರಾಂತಿ "ಕುರಿಮರಿ" ಮಾರಾಟ (ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು)	ಬಾಲಕರೆಲ್ಲರು ಕೆಳಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಒಂದು "ಕುರಿಮರಿ" ಯನ್ನು (ಬಾಲಕನನ್ನು) ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು "ಕುರಿಮರಿ ಬೇಕೇನು" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಬಾಲಕರು ಅದನ್ನು ಮಾರಲಿಕ್ಕೆ ಕೇಳುವುದು.
ಮೆಟ್ಟು II **(ಅ) ನಡದ ವ್ಯಾಯಾಮ** ೧. ಮೊಲದ ಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುವುದು.	(ಅ) ೧. ಶಿಕ್ಷಕನು ಮಾಡಿದಂತೆಯೇ ಬಾಲಕರು ಮೊಲದ ಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಜೋಡಿಸಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಹಾರುತ್ತ ಪಾದಗಳನ್ನು ಕೈಗಳ ಸಮೀಪ ತರುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಿ ನೋಡಿದ ಕೂಡಲೆ ಬಾಲಕರು ಸ್ತಬ್ಧ ಕೂಡ್ರುವುದು.
೨. ಆನೆಯ ಹಾಗೆ ಸೊಂಡಿಯನ್ನು ಬೀಸುವುದು.	೨. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಆನೆಯು ಸೊಂಡಿಯನ್ನು ಬೀಸುವಂತೆ ಬಾಲಕರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ-ಕೆಳಗೆ, ಎಡಕ್ಕೆ-ಬಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುವುದು.
(ಬ) ಜೋಲಿ ಹಿಡಿಯುವುದು (ವೇಳೆ: ೨ ಮಿನಿಟು)	(ಬ) ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಎತ್ತಿ ಇಡುತ್ತ ಕುದುರಿಯ ಹಾಗೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿದಾಡುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಬಾಲಕರು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮಗ್ಗಲಿಗೆ ಚಾಚಿ ಒಂಟಿಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು.
(ವಿಶ್ರಾಂತಿ) ನಿದ್ರೆಯ ಸೋಗು (ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು)	ಬಾಲಕರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಾಗಿ ನಿದ್ರೆ ಹತ್ತಿದವರಂತೆ ನಟಿಸುವುದು.

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ

ಮೆಟ್ಟು III

ಆಟ

(೧) **ಚಂಡಿನ ಆಟ**

(ವೇಳೆ: ೩ ಮಿನಿಟು)

ಶಿಕ್ಷಕನು ನಾಲ್ಕೈದು ಚಂಡುಗಳನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಚದರಿ ಬೀಳುವಂತೆ ವಗೆಯುವನು. ಬಾಲಕರು ಓಡುತ್ತ ಹೋಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ತರುವರು. "ಯಾರು ಮೊದಲು ತರುವಿರಿ ನೋಡುವಾ!" ಹೀಗೆಂದು ಬಾಲಕರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹುಟ್ಟಿಸುವುದು.

(೨) **ಆಟ-"ಇಂಗೆವಾ"**

ಸುಮಾರು ೪೦-೫೦ ಫೂಟ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನು" ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರು ಒಂದು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. "ಇಂಗೆವಾ!" ಎಂದು "ಕಳ್ಳ"ನು ಒದರಿದ ಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಆ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗೆ ಓಡಿಹೋಗುವರು. ಆಗ "ಕಳ್ಳ"ನು ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಕೆಲವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು "ಕಳ್ಳ"ನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಉಳಿದವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು :—(ಚಾಂಪಿಯನ್ಸ್.)

(ವೇಳೆ: ೫ ಮಿನಿಟು)

ಆಟಗರು → × × × × × × ×

"ಕಳ್ಳರು" → × ×

ಆಕೃತಿ ೪.

ಹೆಚ್ಚು ಓಡುವ ಹುಡುಗನನ್ನು "ಕಳ್ಳ"ನನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಆಟಗರು ದಾಟದ ಮೇಲೆ "ಕಳ್ಳನು" ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಾರನು. ಆಟಗರೂ "ಕಳ್ಳ"ನೂ ಕಂಚಿಯಿಂದ ಕಂಚಿಗೆ ಓಡಾಡುವರು. ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಆಟಗರು "ಕಳ್ಳ"ನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವರು. "ಕಳ್ಳ"ನು ಆಟಗರ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡುತ್ತ "ಇಂಗೆವಾ!" ಎಂದು ಕೂಗುವನು. ಕೊನೆಗೆ ಮೂರುಮಂದಿ ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಅಥವಾ ೫ ಮಿನಿಟು ಆಗುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

ಮೆಟ್ಟು IV

ಮುಗಿವು

ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದು

(ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು)

ಪಾಠದ ಕೊನೆಗೆ ಎಲ್ಲ ಬಾಲಕರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಆಮೇಲೆ ಐದು ಹೆಜ್ಜೆ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗಿ ಕವಾಯಿತ ಮುಗಿಸುವುದು.

ಮಾದರಿಯ ಪಾಠ, ೨

ವರ್ಗ— ೪ನೆಯ ಇಯತ್ತೆ　　　　**ವೇಳೆ**— ೩೦ ಮಿನಿಟು

ಆಟಿಗರು — ೨೦-೩೦　　　　**ಸ್ಥಳ**— ಆಟದ ಬೈಲು

ವಿಷಯ— "ಸರ್ವಾಂಗ ಸುಂದರ ವ್ಯಾಯಾಮ"— (೧) "ಝೋಲೆ ಹಾಥ್" (೨) "ಕಮರ ಝುಕ್" ಮತ್ತು (೩) "ಓಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು"

ಉದ್ದೇಶ— ಚಪಲತೆ ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯಿಸುವುದು.

ಉಪಕರಣ— ಎರಡು ಕೈವಸ್ತ್ರಗಳು.

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ	ವೇಳೆ ಮತ್ತು ಹುಕುಮುಗಳು
ಮೆಟ್ಟು I **ಆರಂಭದ ಚಟುವಟಿಕೆ** **ಆಟ: ಪಕ್ಷಿಗಳೂ ಬೇಟೆಗಾರರೂ** ಬೈಲಿನ ಮೂರು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ೩ ನಡುವೆ ಗುಂಪಿನವರು (ಪಕ್ಷಿಗಳು), ೪ ನೇ ಗುಂಪಿನವರು (ಬೇಟೆಗಾರರು) ನಿಲ್ಲುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಮೂರೂ ಗುಂಪಿನವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ನಡುವಿನವರು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ನಾಲ್ಕು ಗುಂಪಿನವರು ನಾಲ್ಕು ತರದ ಪಕ್ಷಿಗಳಂತೆ ಒದರುತ್ತ ಓಡಾಡುವರು.	ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ೪ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆಟ ಆಡಿಸುವುದು:— **ಆಕೃತಿ ೫.** ಕಾಗಿ, ಗುಬ್ಬಿ, ಗಿಳಿ, ಹದ್ದುಗಳಂತೆ ಕೂಗುವದು. ಗುಂಪಿನವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಬೇಟೆಗಾರರಾಗುವರು.	ವೇಳೆ: ೪ ಮಿನಿಟು ಹುಕುಮುಗಳು: ಏಕ್-ಕತಾರ್! ಹೋಶ್-ಯಾರ್! ತಮಾಮ್-ಥಾಟ್! ಸಾಮೊ ನಿಗಾಹ್!
ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳು.	ಹುಡುಗರು ಕೂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಕೆಲವು ಮಾತುಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನು ಹೇಳುವನು.	ವೇಳೆ: ೧ ಮಿನಿಟು

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ	ವೇಳೆ ಮತ್ತು ಹುಕುಮುಗಳು
ವರ್ಗ ರಚನೆ ೧ ೧ ೧ ೧ ೨ ೨ ೨ ೨ ೩ ೩ ೩ ೩ ೪ ೪ ೪ ೪ ಆಕೃತಿ ೬.	ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಅವನ ಎದುರಿಗೆ ಎತ್ತರ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಸಾಲು ಮಾಡುವುದು.	ಹೋಶ್-ಯಾರ್ ! ತಮಾಮ್- ಥಾಟ್ ! ಸಾಮೊ-ನಿಗಾಹ್ ! ದಹಿನೆಸೆ ಚಾರಚಾರ ಗಿನ್-ಥಿ ! ಫೈಲ್-ಜಾವ್ ! ಕದಮ್-ಖೋಲ್ !
ಮೆಟ್ಟು II **ಶಕ್ತಿವರ್ಧಕ ಅಂಗಸಾಧನೆ** (i) **"ಝೋಲಿ ಹಾಥ್"** ಎಣಿಕೆ ೧- ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ಎಣಿಕೆ ೨- ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಎಣಿಕೆ ೩- ಎಣಿಕೆ ೧ ರಂತೆ ,, ೪- ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.	(ಅ) **ಶಿಕ್ಷಕನ ಮಾದರಿ ಕೃತಿ—** ಶಿಕ್ಷಕನು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತ ಆ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವನು ಬಾಲಕರು **"ಕದಮ್ ಖೋಲ್"** ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡುವರು. (ಆ) ಬಾಲಕರ **ಕೃತಿ**— ೧ ನೆಯ ಎಣಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಬಾಲಕರಿಗೆ ಹೇಳಿ ಶಿಕ್ಷಕನು ವರ್ಗದ ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತ ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವನು. ಕೆಲವರು ಚಾಚಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರುವುದಿಲ್ಲ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಂಥವರಿಗೆ ಹೇಳುವನು. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಬಾಲಕರಿಂದ ಮಾಡಿಸುವನು.	**ವೇಳೆ:** ೮ ಮಿನಿಟು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮು:— ತಮಾಮ್ ರುಕಾವಟ್ಸೆ:— ಏಕ್ ! ... ದೊ ! ... ತೀನ್ ! ... ಚಾರ್ ! ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾ ಹುಕುಮುಗಳು— (ಮೇಲಿನಂತೆ)

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ	ವೇಳೆ ಮತ್ತು ಹುಕುಮುಗಳು
	(ಇ) ಶಿಕ್ಷಕನು ಬಾಲಕರು ಕೂಡಿಯೇ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಮಾಡುವುದು. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ತಪ್ಪಿದರೂ ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವದಿಲ್ಲ.	ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮುಗಳು — ೧-೨-೩-೪-೫-೬-೭-೮, ೮-೭-೬-೫-೪-೩-ಮಾ-
(ii) "ಕಮರ ಝುಕ್" ಎಣಿಕೆ೧- ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುತ್ತ ಜಿಗಿದು ಎರಡೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ,, ೨-ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಮುಂದಿನಿಂದ ಕೆಳಗೆ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಟೊಂಕವನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ಎದುರು ನೋಡುವುದು ,, ೩- ಎಣಿಕೆ ೧ ರಂತೆ ,, ೪- ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ	ಮೇಲೆ (ಅ), (ಆ) ಮತ್ತು (ಇ) ಗಳಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಕ್ರಮವನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ತಾನೊಮ್ಮೆ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಬಾಲಕರಿಂದ ಒಮ್ಮೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಹುಕುಮಿನಂತೆ ಒಮ್ಮೆ ಕ್ರಮಿಕ ಹುಕುಮಿನಂತೆ ಮಾಡಿಸುವನು.	ಕುಫ್ ! ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಕಾಲಬದ್ಧ ಹುಕುಮುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು.
ಮೆಟ್ಟು III "ಓಡುವ ಕವಾಯತ್ತು"		
(೧) ತಯಾರಿ. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಒಂದು	(ವಿ. ಸೂ— ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು.	ವೇಳೆ:— ೧೫ ಮಿನಿಟು

ವಿಷಯ	ಕಲಿಸುವ ಕ್ರಮ	ವೇಳೆ ಮತ್ತು ಹುಕುಮುಗಳು
ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಎದುರಿಗೆ ೧೦-೧೨ ಹೆಜ್ಜೆ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲಿನ ಮುಂದಾಳುವಿನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕೊಡುವದು.	ಆಟಗರು ಎರಡು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು:— × × × × × × | | × ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ಆಕೃತಿ ೭.	ಹುಕುಮು:— ತಯಾರ-ಶುರು— ೧-೨-೩.
(೨) ಕಾರ್ಯ: ಶಿಕ್ಷಕನು ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೆ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲಿನ ಆಟಗನು ಕಂಚಿಯನ್ನು ಸುತ್ತುಹಾಕಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಎಲ್ಲರ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎರಡನೆಯವನು ಮತ್ತೆ ಕಂಚಿಯನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಬಂದು ಮೂರನೆಯವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲರೂ ಮಾಡುವುದು. ಕಡೆಯವನು ಓಡಿಬಂದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಎತ್ತುವನು.	ಕೇವಲ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಸಮಾನ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡದೆ ಓಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ಅಸ್ವಸ್ಥ ಹುಡುಗರನ್ನು ಪಂಚರನ್ನಾಗಿ ನಿಯಮಿಸುವುದು. ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಓಡುವವನು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟದಂತೆ ನೋಡುವುದು. ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದ ಗುಂಪನ್ನು ಅಪಾತ್ರವೆಂದು ನಿರ್ಣಯಿಸುವದು. ವೇಳೆಯ ಅನುಕೂಲದ ಪ್ರಕಾರ ಎರಡು ಮೂರು ಸಾರೆ ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುವುದು. ಗುಣಗಳು: ೧೦, ೬, ೪.	
(೩) ಗೆದ್ದವರು: ಓಡುವುದನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮೆಟ್ಟು IV ಮುಗಿತ ಬೆಕ್ಕಿನಂತೆ ಒದರುವುದು.	ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರು ಬಂದು ಒಂದು ಸಾಲು ಮಾಡುವುದು. “ಕವಾಯಿತ-ವಿರಾಮ!” ಎಂದ ಕೂಡಲೆ “ಮೆವ್, ಮೆವ್,” ಎಂದು ಒದರಿ ಹೋಗುವುದು.	ವೇಳೆ: ೨ ಮಿನಿಟು ಹುಕುಮುಗಳು:- ಏಕ್-ಕತಾರ್! ಕದಮ್-ಖೋಲ್! ಹೋಶ್-ಯಾರ್! ಕವಾಯತ- ವಿ-ರಾಮ್!

೮

ಸಣ್ಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಟಗಳು

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕತೆಯ ನಟನೆಗಳೂ ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳೂ ತಾಲಬದ್ಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಪುಟ ೩೬-೪೮ ರಲ್ಲಿ ವಿವೇಚಿಸಿದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ಗಮನ ಕೊಡಬೇಕು. ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಟನೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿದೆ.

ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಅನುಲಕ್ಷಿಸಿದೆ. ಆದರೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಗುಂಪಿನೊಳಗಿಂದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಬೇಕಾದ ಇಯತ್ತೆಗಳಿಗೆ ಕಲಿಸಬಹುದು.

ವರ್ಗ: ಬಾಲಕವರ್ಗ ಮತ್ತು I-II

ಕತೆಯ ನಟನೆಗಳು

STORY PLAYS

ವಿ. ಸೂಚನೆ:— ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕತೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ತುಳಾ-ಕಾರದಲ್ಲಿ ಸಾಗಿಸಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಹಾವಭಾವದೊಡನೆ ಕತೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ, ಅದರಲ್ಲಿಯ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಟಿಸುತ್ತ, ದುಂಡಗೆ ಸುತ್ತು ಹಾಕಬೇಕು. ಬಾಲಕರು ಅವನನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತ ಹಿಂಬಾಲಿಸಬೇಕು. ಆಟಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯವಾದ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ವೇಚ್ಛೆಯಿಂದ ಅಡ್ಡಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳ ಇರಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಕೊಡುವ ಅನುಕರಣಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.

ಕತೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಉದ್ಯೋಗ, ಜೀವನಕ್ರಮ, ಚಟುವಟಿಕೆ, ಯಂತ್ರಚಲನ, ಐತಿಹಾಸಿಕ ಸಂಗತಿ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ನಟಿಸಬಹುದು. ಉದಾ—ಹಾವುಗಾರರ ಆಟ, ಡೊಂಬರ ಆಟ; ಜಾತ್ರೆ, ಪಂಡರಪುರದ ಭಜನೆ, ಶ್ರಾವಣ ಸೋಮವಾರದ ಭಜನೆಯ ಮೇಳ; ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಬೀಜ ಬಿತ್ತುವದು, ಪೈರು ಕೊಯ್ಯುವದು, ಕಾಳು ಒಕ್ಕುವದು; ಕುಟ್ಟುವದು, ಬೀಸುವದು, ಒಗೆಯುವದು; ಕಮ್ಮಾರತನ, ಬಡಿಗತನ; ಓಟ್ಟಿನ ಗಿರಣಿ; ಸಿಂಹಗಡದ ಮುತ್ತಿಗೆ ಮುಂತಾದವುಗಳು.

"ಪಂಚತಂತ್ರ", "ಹಿತೋಪದೇಶ", "ನಾಡನೆಲಿಗಾರ", "ಇಸೋಪನ ಕತೆಗಳು" ಮೊದಲಾದ ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿಯ ಕತೆಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಕತೆಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೆಲವು ಕತೆಗಳು ಬಾಲಕರಿಗೆ, ಬೇರೆ ಕೆಲವು ಬಾಲಿಕೆಯರಿಗೆ ಯೋಗ್ಯವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿರುಚಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವ ಕತೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧ ಮೋಳಿಗೆಯ ಮಾರಯ್ಯ

ಒಂದು ಊರಲ್ಲಿ ಮೋಳಿಗೆಯ ಮಾರಯ್ಯನೆಂಬ ಒಬ್ಬ ಬಡವನಿದ್ದನು. ಅವನು ದಿನಾಲು ಕಟ್ಟಿಗೆ ಹೊರೆಯನ್ನು ಮಾರಿ ಹೊಟ್ಟೆ ಹೊರಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದನು. ಮಾರಯ್ಯನು ಬಹಳ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕನು. ಅಡವಿಗೆ ಹೋಗಬೇಕೆಂದು ಒಂದು ದಿವಸ ಅವನು **ನಸುಕಿನಲ್ಲಿಯೇ ಎದ್ದನು**. (ಮಲಗಿ ಏಳುವವನಂತೆ ಮೈ ಮುರಿಯಬೇಕು.) ಮೋರೆಯನ್ನು **ತೊಳೆದುಕೊಂಡು** ಹೆಂಡತಿ ಯೊಡನೆ ಜೋಳ **ಬೀಸಲಿಕ್ಕೆ** ಕುಳಿತನು. ಬೀಸುವುದು ಮುಗಿದಮೇಲೆ **ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿದನು.** ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ ಬೆಳಕು ಹರಿಯಿತು. ಚಪ್ಪರದಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು **ಕೆಳಗೆ ತಕ್ಕೊಂಡನು.** (ತುದಿಗಾಲಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.) ಮಾರಯ್ಯನು ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು **ಲಗುಬಗೆಯಿಂದ** ಅಡವಿಗೆ **ನಡೆದನು.** ತಡವಾಗಿದ್ದರಿಂದ ಅವನು **ಓಡಹತ್ತಿದನು.** ಕಾಡ ಅಡವಿ ಇದ್ದುದರಿಂದ ಗಿಡಗಂಟೆಗಳನ್ನು **ಓರೆ ಮಾಡುತ್ತ** ನಡೆದನು. (ಅಂಕುಡೊಂಕಾಗಿ ನಡೆಯಬೇಕು. ಅಡ್ಡಬಂದ

" ದಪ್ಪ ಅಕ್ಷರದ ಶಬ್ದಗಳು ನಟಿಸಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಕಂಟೆಗಳನ್ನು ಸರಿಸುವಂತೆ ನಟಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ದಾಟಬೇಕು) ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಳ್ಳ ಹತ್ತಿತು. ಅದನ್ನು ಅವನು **ಜಿಗಿದು** ದಾಟಿದನು. **ತಗ್ಗಿನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿ ಕೊಂಡಿದ್ದ** ಒಂದು **ಮೊಲವು ಹೆದರಿ ಓಡಹತ್ತಿತು.** (ಎರಡೂ ಕಿವಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಗ್ಗಿ ಮೊಲದ ಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು). **ಕೂಡಲೆ** ಅವನು ಬಹಳ ಗಿಡಗಳು ಇದ್ದಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದನು. ಯಾವ ಗಿಡವನ್ನು **ಕಡಿಯಬೇಕೆಂದು ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು** ನೋಡಿದನು. **ಮೇಲೆ ನೋಡಿದನು; ಬಲಕ್ಕೆ ನೋಡಿದನು. ಎಡಕ್ಕೆ ನೋಡಿದನು.** ಬಿಸಿಲು ಇದ್ದುದರಿಂದ **ಹಣೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಯಿಟ್ಟು ಅತ್ತಿತ್ತ ಟೊಂಗೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿದನು.** ಕಡೆಗೆ ಹಳ್ಳದ ದಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ಇದ್ದ ಒಂದು ಎತ್ತರವಾದ ಮರದ ಹತ್ತಿರ ಬಂದನು. ಯಾವ ಟೊಂಗೆಯನ್ನು ಕಡಿಯಬೇಕೆಂದು **ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ನೋಡಿದನು.** ಆ ಮೇಲೆ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು **ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ** ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಗಿಡವನ್ನು ಹತ್ತಿ ಟೊಂಗೆಯನ್ನು **ಕಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಸುರುವು ಮಾಡಿದನು.** ಒಮ್ಮೆ **ಬಲಗಡೆಯಿಂದ** ಒಮ್ಮೆ **ಎಡಗಡೆಯಿಂದ** ಕಚ್ಚು ಹಾಕಿದನು. ಅನೇಕ ಟೊಂಗೆಗಳನ್ನು ಕಡಿದ ನಂತರ **ಅವುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಒಂದು ಹೊರೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿದನು.** ಅದು ಸಣ್ಣ ಹೊರೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಮತ್ತೆ ಟೊಂಗೆಗಳನ್ನು **ಕಡಿದನು.** ಆದರೆ ಆವಾಗ್ಗೆ ಅವನ ಕೊಡಲಿಯು **ಕೈಜಾರಿ** ಹಳ್ಳದ ಮಡುವಿನಲ್ಲಿ "ಢಮ್" ಎಂದು **ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುತ್ತ ಬಿದ್ದಿತು.** ಕೂಡಲೆ ಅವನು ಹಳ್ಳದಲ್ಲಿ **ಜಿಗಿದನು.** ನೀರೊಳಗೆ **ಮುಳುಗಿ** ಕೊಡಲಿಯನ್ನು **ಹುಡುಕಿದನು. ಈಸುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ** ಹುಡುಕಿದನು. ಕೊಡಲಿಯು ಸಿಗಲಿಲ್ಲ. ಆಗ್ಗೆ ದೇವರನ್ನು **ಬೇಡಿಕೊಂಡನು.** (ಅನೇಕ ಸಾರೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಹಾಕಬೇಕು.) ಆಕಾಶ ಮಾರ್ಗವಾಗಿ ಒಬ್ಬ ದೇವದೂತನು **ಬಂದನು.** (ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ಹಕ್ಕಿಯ ಹಾಗೆ ಹಾರವುದನ್ನು ನಟಿಸಬೇಕು.) ದೇವದೂತನು ನೀರಲ್ಲಿ **ಮುಳುಗಿ** ಒಂದು ಬಂಗಾರದ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ತಂದನು. ಮಾರಯ್ಯನು "ಇದು ನನ್ನ ಕೊಡಲಿ ಅಲ್ಲ!" ಎಂದನು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ **ಮುಳುಗಿ** ಬೆಳ್ಳಿಯ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ತೆಗೆದನು. "ಇದೂ ನನ್ನ ಕೊಡಲಿ ಅಲ್ಲ!" ಎಂದು ಮಾರಯ್ಯನು ಅಂದನು. ಮೂರನೆಯ ಬಾರೆ **ಮುಳುಗಿ** ಕಬ್ಬಿಣದ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ತೆಗೆದನು. ಮಾರಯ್ಯನು ಹಿಗ್ಗಿನಿಂದ "ಇದೇ

ನನ್ನ ಕೊಡಲಿ !'' ಎಂದನು. ದೇವದೂತನು ಅವನ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತನಕ್ಕೆ ಮೆಚ್ಚಿ ಮೂರೂ ಕೊಡಲಿಗಳನ್ನು ಅವನಿಗೆ **ಕೊಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೋದನು.** ಆದರೆ ಮಾರಯ್ಯನು ತನ್ನದೊಂದೇ ಆದ ಕಬ್ಬಿಣ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡನು. ಆಮೇಲೆ ಅವನು ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಹೊರೆಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು **ಕುಣಿಯುತ್ತ ಓಡುತ್ತ** ಊರಿಗೆ ಬಂದನು.

೨ ಬೇಡರ ಕನ್ನಪ್ಪ

ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕನ್ನಪ್ಪನೆಂಬ ಒಬ್ಬ ಬೇಡರವನಿದ್ದನು. ಅವನು **ಬಿಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುವದರಲ್ಲಿ** ಬಹಳ ಜಾಣ. ಒಂದು ದಿವಸ ಹುಲಿಯ ಬೇಟೆಯಾಡಬೇಕೆಂದು ಸಿದ್ಧನಾದನು. (ಹುಲಿಯ ಹಾಗೆ **ಗರ್ಜಿಸಬೇಕು**) ಮೈತುಂಬ **ಕಾವಿಯನ್ನು ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬೈಠಕ ತೆಗೆದನು.** ('ಸರಕ್,' 'ಪುಟಕಿ' ಮುಂತಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತರದ ಬೈಠಕ ತೆಗೆಯಬೇಕು.) ಆಮೇಲೆ **ಸಾಮು ತೆಗೆದನು** ('ಸಾದಿ,' 'ಚಕ್ರ,' 'ಅಂಷ್ಟಾಂಗ' ಮೊದಲಾದ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.) ಆಮೇಲೆ **ಲೋಡು ತಿರುವಿದನು.** ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಿ ಮೈ ಜೋರನೇ ಬೆವತದ್ದರಿಂದ ಒರಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ **ಕುಳಿತನು** (ಕುಳಿತು ಅಥವಾ ಒರಗಿ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು) ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನ ಮೇಲೆ **ಎದ್ದು** ಗೂಟಕ್ಕೆ ತೂಗು ಹಾಕಿದ್ದ ಬಿಲ್ಲನ್ನೂ ಬತ್ತಳಿಕೆಯನ್ನೂ **ತಕ್ಕೊಂಡನು.** (ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಚಾಚಬೇಕು.) ದೇವರಿಗೆ **ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡಿ** ಹುಲಿಯ ಬೇಟೆಗೆಂದು ಅಡವಿಗೆ ಹೊರಟನು. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು **ಬಾಣಗಳಿಂದ ಹೊಡೆದು** ಕೊಂದನು. **ಹಾರಾಡುವ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನೂ** ಹೊಡೆದನು. (ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲಿಸಬೇಕು.) ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ ಕಣ್ಣಪ್ಪನು ಚಿಗುರಿಯ ಹಿಂಡನ್ನು ಕಂಡನು. **ಚಿಗುರೆಗಳು** ಬೆದರಿ **ಓಡಹತ್ತಿದವು** (ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ಬೆದರಿದ ಚಿಗುರೆಗಳಂತೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿಯಬೇಕು) ಒಂದು ಗಂಡೆರಳೆಗೆ ಅವನು **ಬಾಣ ಬಿಟ್ಟನು.** ಆ ಚಿಗುರೆಯು **ಚೀರುತ್ತ** ನೆಲದ ಮೇಲೆ **ಉರುಳಾಡಿ** ಪ್ರಾಣ ಬಿಟ್ಟಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದನು. ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಹೋಗುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಚಿಗುರೆಗಳು ಭೆಟ್ಟಿಯಾದವು. ಚಿಗುರೆಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಯಾವ ಶೂರತನವೆಂದು ಅವನು ಹಾಗೆಯೇ

ಮುಂದೆ ನಡೆದನು. ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಸಣ್ಣ ಝರಿಗಳು ಹತ್ತಿದವು. ಅವುಗಳನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಅವನು ದಾಟಿದನು. ಎಲ್ಲಿಯೋ ಸಿಂಹದ ಗರ್ಜನೆಯು ಕೇಳಿಸಿತು. ಅವನು ಗಾಬರಿಯಾಗಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಮೆಲ್ಲನೆ ಕಾಲು ಇಡುತ್ತ ಇಣಿಕಿ ನೋಡಿದನು. ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಧೈರ್ಯವನ್ನು ತಾಳಿ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಸಜ್ಜುಮಾಡಿ ಎತ್ತರವಾದ ಮರವನ್ನು ಹತ್ತಿದನು. ಹುಬ್ಬುಗಂಟಿಕ್ಕಿ ಸುತ್ತಲೂ ನೋಡಿದನು. ಒಂದು ಗವಿಯ ಮುಂದೆ ಎರಡು ಹುಲಿಯ ಮರಿಗಳು ಆಡುತ್ತಿದ್ದವು. ಮಲಗಿದ್ದ ದೊಡ್ಡ ಹುಲಿಯು ಆಕಳಿಸುತ್ತ ಎದ್ದಿತು. ಗುಡುಗು ಹಾಕಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಕೂಡಲೇ ಒಂದು ಬಾಣ ಬಿಟ್ಟನು. ಬಾಣವು ಒಂದು ಗಿಡಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದಿತು. ಅದರ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಕೇಳಿ ದೊಡ್ಡ ಹುಲಿಯು ಟಣ್ಣನೆ ಜಿಗಿದು ಗರ್ಜಿಸಿತು. ಓಡಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಗಿಡದಿಂದ ಇಳಿದು ಹುಲಿಯು ಹೋದ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಮೆಲ್ಲನೇ ಓಡಿದನು. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ನಿಂತು ಒಂದೆರಡು ಸಾಮು, ಬೈಠಕ ತಗೆದನು. ಹೆದೆಯನ್ನು ಏರಿಸಿ ಬಾಣ ಬಿಟ್ಟನು. ಹುಲಿಯು ಅವನ ಕಡೆಗೆ ಓಡಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಬಾಣಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟನು. ಹುಲಿಗೆ ಗಾಯಗಳಾಗಿ ಕುಂಟಹತ್ತಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನ ಮೈಮೇಲೆ ಏರಿ ಬಂದಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಹುಲಿಯ ಕೂಡ ಕುಸ್ತಿ ಹಿಡಿದನು. ಕೆಲ ಹೊತ್ತಿನ ವರೆಗೆ ಗುದ್ದಾಡಿ ಅದನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೆಡವಿ ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟು ಅದರ ಎದೆಗೆ ಬರ್ಚಿಯನ್ನು ಚುಚ್ಚಿದನು. ಹುಲಿಯು ಸತ್ತು ಬಿದ್ದಿತು. ಕನ್ನಪ್ಪನು ಆನಂದದಿಂದ ಕುಣಿಯಹತ್ತಿದನು. (ಭುಜವನ್ನು ಚಪ್ಪರಿಸುತ್ತ, ಸಡ್ಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಹೆಮ್ಮೆಯಿಂದ ಕುಣಿದಾಡಬೇಕು. ಸಾಮು, ಬೈಠಕ ತೆಗೆಯಬೇಕು.) ಕುಣಿದ ಮೇಲೆ ಮೊಂಡೆಗಾಲು ಊರಿ ದೇವರಿಗೆ ನೈವೇದ್ಯಮಾಡಿ ಹುಲಿಯ ಮಾಂಸವನ್ನು ತಿಂದನು. ರಕ್ತವನ್ನು ಕುಡಿದನು. ಯಥೇಚ್ಛವಾಗಿ ಉಂಡ ಮೇಲೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಮನೆಗೆ ಬಂದನು. (ಭಾರವಾದ ಒಜ್ಜೆಯನ್ನು ಒಯ್ಯುವವನಂತೆ ಸಾವಕಾಶ ಹೋಗಬೇಕು.)

೩. ಬಕಾಸುರ

ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಕಾಸುರನೆಂಬ ಒಬ್ಬ ರಾಕ್ಷಸನಿದ್ದನು. ಅವನು ಊರೊಳಗಿನ ಜನರನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದನು. ಜನರು ಓಡಿದರೂ

ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡರೂ ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದಿಲ್ಲ (ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡಬೇಕು; ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳ ಬೇಕು; ಚೀರಾಡಬೇಕು). ಅವನ ಕಾಟವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಊರ ಜನರೆಲ್ಲರೂ ದಿನಾಲು ಅವನಿಗೆ ಒಂದು ಬಂಡಿ ತುಂಬ ಅನ್ನವನ್ನು ಕಳಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರು. ದಿನಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ಮನೆಯವರಿಗೆ ರೊಟ್ಟಿ ಬುತ್ತಿ ಕಳಿಸುವ ಪಾಳಿ ಬರುತ್ತಿತ್ತು. ಸರತಿ ಬಂದವರು ನೂರುಗಟ್ಟಲೆ ರೊಟ್ಟಿ ಯನ್ನು **ಬಡಿಯುತ್ತಿದ್ದರು.** ಅನ್ನವನ್ನು **ನಾದಿ** (ಕೈಯಿಂದ ತಿಕ್ಕಿದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು.) ಬುತ್ತಿಯನ್ನು **ಕಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದರು** ಬಕಾಸುರನಿಗೆ ಕುಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ **ಬಾವಿಯ ನೀರನ್ನು ಜಗ್ಗಿ** ಒಂದೆರಡು ಹಂಡೆಗಳನ್ನು **ತುಂಬಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.** ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಚಕ್ಕಡಿಯ ಮೇಲೆ **ಹೇರಿಕೊಂಡು** ಚಕ್ಕಡಿಯನ್ನು **ಓಡಿಸುತ್ತ** ರಾಕ್ಷಸನಿದ್ದ ಗವಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಕಾಸುರನು ತಂದಿದ್ದ ಅನ್ನವನ್ನೆಲ್ಲ **ಉಂಡು** ನೀರನ್ನೆಲ್ಲ **ಕುಡಿದು ಹೊಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈಯಾಡಿಸುತ್ತ ಅಡ್ಡಾಗುತ್ತಿದ್ದನು.**

ಒಂದು ದಿವಸ ಭೀಮನ ಪಾಳಿಯು ಬಂದಿತು. ಅವನು ಬಹಳ ಗಟ್ಟಿಗನು. ಅವನು ತಪ್ಪದೆ ದಿನಾಲು **ಸಾಮು-ಬೈಠಕುಗಳನ್ನು** ತೆಗೆಯು ತ್ತಿದ್ದನು. **ಲೋಡುಗಳನ್ನು ತಿರುವುತ್ತಿದ್ದನು.** ಬಕಾಸುರನ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗುವ ದಿವಸ ಹೆಚ್ಚು **ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಿದನು.** (ಮತ್ತೆ ಸಾಮು-ಬೈಠಕುಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಸೂರ್ಯನಮಸ್ಕಾರ ಅಥವಾ ಅಷ್ಟಾಂಗ ದಂಡ ಹಾಕಬೇಕು.) ತನಗೆ ಸಾಲುವಷ್ಟು ರೊಟ್ಟಿ-ಬುತ್ತಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡು **ಕಂಟಲಿಯೊಳಗೆ** ಹಾಕಿ ಕಾತೇವಾಡ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಂಟಲಿಯನ್ನು **ಹೇರಿದನು.** ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹತ್ತಿಕೊಂಡು **ಓಡಿಸುತ್ತ** ರಾಕ್ಷಸನು ಇದ್ದ ಗವಿಯ ಕಡೆಗೆ ನಡೆದನು (ತೊಡೆಗಳನ್ನು ಚಪ್ಪರಿಸುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ **"ಹೈ, ಹೈ" ಅನ್ನುತ್ತ** ಓಡಬೇಕು). ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹೊಳೆಯು ಹತ್ತಿತು. ಸ್ನಾನ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೊಳೆಯಲ್ಲಿ **ಜಿಗಿದನು. ಈ** ದಂಡೆಯಿಂದ ಆ ದಂಡೆಗೆ, ಆ ದಂಡೆಯಿಂದ ಈ ದಂಡೆಗೆ **ಈಸಾಡಿದನು.** ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿ ಬುತ್ತಿ ತಿನ್ನಲಿಕ್ಕೆ **ಕುಳಿತನು.** ಎಲ್ಲ ಬುತ್ತಿಯನ್ನು **ತಿಂದು,** ನೀರು **ಕುಡಿದು** ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹತ್ತಿದನು. ಕುದುರೆಯನ್ನು ಭರ ದಿಂದ **ಓಡಿಸುತ್ತ** ಮುಳ್ಳು ಕಂಟಿಗಳನ್ನು ಹಳ್ಳಗಳನ್ನು, **ಜಿಗಿಯುತ್ತ**

ರಾಕ್ಷಸನ ಗವಿಗೆ ಬಂದನು. ಕುದುರೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಕೇಳಿ ಬಕಾಸುರನು **ಸಿಟ್ಟಿಗೆದ್ದು** (ಹಂಟಿ ಕಡಿಯುತ್ತ **ಮುಸುಗುಡುತ್ತ** ಕಣ್ಣು ಕೆರಳಿಸಿ ನಡೆಯು ಬೇಕು). ಗವಿಯು ಬಿಟ್ಟು, ಹೊರಗೆ ಬಂದನು. ಭೀಮನು ಕುದುರೆಯು ಮೇಲಿಂದ **ಕೆಳಗೆ ಜಿಗಿದನು.** "ನಿನ್ನ ಪಾಲಿನ ಅನ್ನವನ್ನು ನಾನೇ ತಿಂದೆ" ನೆಂದು ಅವನಿಗೆ ಹೇಳಿದನು. ಭೀಮನಿಗೂ ಬಕಾಸುರನಿಗೂ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯಿತು. (ಕುಸ್ತಿ ಆಡುವವರ ಹಾಗೆ ಸಾಮು-ಬೈಠಕ ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಪೇಚು ಹಾಕಬೇಕು. **ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು**). ಯಾರೂ ಸೋಲಲಿಲ್ಲ. ದಣವು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಮತ್ತೆ ಕುಸ್ತಿ **ಹಿಡಿದರು.** ಯಾರೂ ಒಗೆಯಲಿಲ್ಲ. ಆಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಗುದ್ದುವದನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸಿದರು. ಮೊದಲು ಬಕಾಸುರನು ಭೀಮನನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ **ಗುದ್ದಿದನು.** ಭೀಮನು ಶಟದೇ ಕೂತಿದ್ದನು. ಈಗ ಭೀಮನ ಪಾಳಿಯು ಬಂದಿತು. ಒಮ್ಮೆ **ಗುದ್ದಿದನು.** ಬಕಾಸುರನ **ಟೊಂಕವೇ ಮುರಿಯಿತು.** (ಟೊಂಕ ಮುರಿದವರ ಹಾಗೆ ಬಗ್ಗಿ ನಡೆಯು ಬೇಕು). **ಇನ್ನೆರಡು** ಸಾರೆ ಭೀಮನು ಬಕಾಸುರನನ್ನು **ಗುದ್ದಿದನು.** ಬಕಾಸುರನು ಸತ್ತುಬಿದ್ದನು. (ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉರುಳಬೇಕು). ಭೀಮನು ಆನಂದದಿಂದ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಏರಿ ಭರದಿಂದ **ಓಡಿಸುತ್ತ** ಊರಿಗೆ ಬಂದನು. ಊರವರು ಭೀಮನನ್ನು ಹಾಡಿ ಹರಿಸಿದರು. ("ಬಲಭೀಮ ಮಹಾರಾಜರಿಗೆ—ಜೈ, ಜೈ" ಎನ್ನಬೇಕು.)

೪. ಸಿದ್ಧಾರೂಢನ ಜಾತ್ರೆ

(ವಿ. ಸೂ:— ಇಂಥ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ ನಟಿಸಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಇಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿದೆ. ಹೀಗೆ ಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿವಿಧ ನಟನೆಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳ ಬೇಕು.)

೧. **ದಾರಿಯಲ್ಲಿ;** ಹಳ್ಳಿಯಿಂದ (ದೇವಿಹೊಸೂರಿನಿಂದ) ಸ್ಟೇಶನ್ನಿಗೆ (ಹಾವೇರಿಗೆ) ಬರುವುದು. ಗಂಟನ್ನು **ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ** ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತೆ ನಟಿಸಬೇಕು. **ಓಡಬೇಕು.** ಗಾಡಿಗೆ ತಡವಾಗುವದರಿಂದ ಚಕ್ಕಡಿಯನ್ನು **ಓಡಿಸಬೇಕು.** ('ಗಿಲ್, ಗಿಲ್' **ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡಬೇಕು**).

೨. **ಸ್ಟೇಶನ್‌ದಲ್ಲಿ: ಉಗಿಬಂಡಿಯ ಹಾಗೆ ಓಡಬೇಕು; ಕೂಗ ಬೇಕು.** ಕಡ್ಡಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಹಣ್ಣು ಮಾರುವವರಂತೆ **ಒದರಬೇಕು.**

೩. **ಸಿದ್ಧಾರೂಢನ ಮಠಕ್ಕೆ :** ಸಾಮಾನುಗಳೊಡನೆ ಹುಬ್ಬಳಿ ಸ್ಟೇಶನ್ನಿಗೆ ಇಳಿಯಬೇಕು. ಗಾಡಿ ಎಂಜಿನ್ನಗಳಂತೆ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡಬೇಕು. ಫಲಹಾರ ಮಾರುವವರಂತೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲಿಸುತ್ತ ಒದರಬೇಕು. ಟಾಂಗಾದ ಕುದುರೆಗಳಂತೆ ಹೇಕರಿಸಬೇಕು. ಓಡಬೇಕು. ನಡುವೆ, ಮೋಟಾರ ಕೂಗುತ್ತವೆ. ಮೋಟಾರಿನ ಹಾಗೆ ಒದರಬೇಕು; ಓಡಬೇಕು.

೪. **ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ :** ಕುರುಡರ ಕುಂಟರ ಹಾಗೆ ನಟಿಸಬೇಕು. ಕಾಯಿ ಒಡಿಸಿಕೊಂಡು ಜಾತ್ರೆ ನೋಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಡೊಂಬರ ಆಟ, ಹಾವುಗಾರರ ಆಟ, ತೊಟ್ಟಿಲಜೀಕು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ನಟಿಸಬೇಕು. ಹೊಂಡದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾನ ಮಾಡಬೇಕು. ಫಲಹಾರ ತಿನ್ನಬೇಕು ಊರಿಗೆ ಹೊರಡಬೇಕು. ನಡುವೆ ಮೋಟಾರ ಅಪಘಾತ, ಅದರ ರಿಪೇರಿ, ಮುಂದೆ ಗಾಡಿಹತ್ತಿ ಬಂದು ಊರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

೫ ಕುಂಬಾರ ಗುಂಡಯ್ಯ

೧ **ದಿನಗೆಲಸ :** ಒಂದು ದಿವಸ ಮುಂಜಾವಿನಲ್ಲಿ ಏಳುವುದು; ಆವಿಗೆಗೆ ಉರಿ ಹಾಕಿ ಗಾಳಿ ಬೀಸುವುದು; ತಿಗರಿ ತಿರುಗಿಸುವದು; ತಿಗರಿಯ ಮೇಲೆ ಗಡಿಗೆಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುವದು. ಕೊರೆದು ತೆಗೆಯುವುದು. ಗಡಿಗೆಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿ ಮುಚ್ಚಳಗಳನ್ನು ತಟ್ಟಿ ಆಕಾರ ಹುಟ್ಟಿಸುವದು. ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿ ಕೆರೆಗೆ ಎರೆಮಣ್ಣು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವದು.

೨. **ಕೆರೆಗೆ:** ಚಕ್ಕಡಿ ಓಡಿಸುತ್ತ ಕೆರೆಗೆ ಹೋಗುವದು. ಎರೇಮಣ್ಣನ್ನು ಕಡಿದು ಕಡಿದು ಚಕ್ಕಡಿಗೆ ಹಾಕುವದು. ಅಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹಾವು ಸಳಸಳ ಹೋಗುವದು. ಅದನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವುದು, ಕೆರೆಯಲ್ಲಿ ಈಸುವದು, ಊಟ ಮಾಡುವುದು.

೩ **ಮನೆಗೆ :** ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಒಕ್ಕಲಿಗರಂತೆ ರಂಟೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಭರ್ರನೆ ಗಾಳಿ ಬೀಸುವುದು, ಎಲೆಗಳಂತೆ ಹಾರಿ ಹೋಗುವುದು. ಗಾಳಿಗೆ ಹಾರಿ ಹೋದ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ರುಮಾಲುಗಳನ್ನು ಓಡುತ್ತ ಹೋಗಿ ತರುವುದು. ಮಳೆ ಬರುವದೆಂದು ಬೇಗನೆ ಮನೆಯನ್ನು ಸೇರುವುದು.

೪. **ಮನೆಯಲ್ಲಿ :** ಮಣ್ಣಿನ ಹೆಂಟೆಗಳನ್ನು ಕುಟ್ಟಿ-ನಾದಿ ಆರಲು ಮಾಡುವುದು. ಗರಿ ತಿರುಗಿಸಿ ಗಡಿಗೆ ಮಾಡುವುದು. ರಾತ್ರಿ ಆದುದರಿಂದ ಮಲಗಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು.

೬. ಸಿಂಪಿಗ ಹಾಗೂ ಮಂಗಗಳು

ಸಿಂಪಿಗ:— ತಲೆಯ ಮೇಲಿರುವುದು ಸಂತೆಯ ಗಂಟು |
ಚೆಲುವಿನ ಟೋಪಿಗಳದರೊಳಗುಂಟು ||
ಬಿರಿ ಬಿರಿ ಹೋಗುವೆ ಸಂತೆಗೆ ನಾನು |
ತರುವೆನು ಹೊಟ್ಟೆಗೆ ಬಿಳಿಜೋಳವನು ||
ನಡೆ ನಡೆ! ಬಿರಿಬಿರಿ | ನಡೆನಡೆ ಮುಂದೆ |
ನಡೆ ನಡೆ! ಸರ ಸರ! ಉಳಿಯದೆ ಹಿಂದೆ!
ತುಸು ತಡೆದರೆ ಬಲು ಹೊತ್ತಾಗುವುದು |
ಬಿಸಿಲೇರಿತು ತಲೆ ತಾನೊಡೆಯುವುದು ||
ಇಲ್ಲಿದೆ ನೀರಿನ ನೆರಳಿನ ಬೀಡು |
ಇಲ್ಲಿಯೇ ಉಣ್ಣುತ ಮಲಗುವುದು ಪಾಡು || (ವಿಶ್ರಮಿಸುವನು.)

ಮಂಗಗಳು:— ("ಆಲುವೇಟಾ| ಜಂಟಿ ಆಲುವೇಟಾ" ಎಂಬ ಮಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ)
ಹಾರಿಬನ್ನಿ! ಬೇಗ ಹಾರಿಬನ್ನಿ! ಹಾರಿಬನ್ನಿ ಮಂಗರಾಜರೇ |
ಮಂಗರಾಜ ಬಾಲರೆ! ಬಾಲದ ಜಾಲನು ತೇಲಿಸಿ ಹಾ! ಹಾ! ||
ಮೇಲೆ ನೋಡಿ | ಅಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ನೋಡಿ | ಮೇಲೆ ನೋಡಿ ಹಣ್ಣು ಸುರಿದಾವೆ ||
ಹಣ್ಣು ಸುರಿದಾವೆಷ್ಟೆಷ್ಟು | ಓಡಿರಿ | ಪಾಡನು | ಕಡೆಯಿರಿ | ಹಾ! ಹಾ! || ||
ಟೋಪಿಗಂಟು | ಚೆಂದಟೋಪಿಗಂಟು! ಟೋಪಿಗಂಟು ಬಿಚ್ಚಿ ತೆಗೆಯಿರೋ!
ಬಿಚ್ಚಿ ಬನ್ನಿರೆಲ್ಲರು |ಜೋಕಿಲೆ | ಹಾಕಲೇ | ಬೇಕಲೇ | ಹಾ! ಹಾ!
ಲಾಗು ಹಾಕಿ! ತಿಪ್ಪರಲಾಗು ಹಾಕಿ! ಲಾಗು ಹಾಕಿ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿರೋ |.
ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿರೋ ಎಲ್ಲ | ಕುಡಿಯುತ | ಅಣಕಿಸಿ | ದಣಿಯುವ | ಹಾ!ಹಾ!||

ಮಂಗಗಳು ಸಿಂಪಿಗನ ಗಂಟು ಬಿಚ್ಚಿ ಪ್ರತಿ ಒಂದು ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಗಿಡವೇರಿ ಕುಳ್ಳಿರುವವು. ಕೆಲ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸಿಂಪಿಗನಿಗೆ ಎಚ್ಚರವಾಗಲು, ತನ್ನ ಗಂಟು ಅಸ್ತವ್ಯಸ್ತವಾದುದನ್ನು ನೋಡುವನು.

ಸಿಂಪಿಗ:— ಅಯ್ಯೋ! ನನ್ನ ಗಂಟು ಎಲ್ಲಿ ಬಿಚ್ಚಿ ಹೋಯಿತು |
ಅಯ್ಯೋ! ಟೋಪಿ ತುಡುಗು ಆದ ಕೇಡು ಬಂದಿತು ||
ಮೆಲ್ಲನಾವ ಕಳ್ಳ ಬಂದು ಗಂಟು ಕದ್ದನೆ? |

ಇಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ಕಳ್ಳರಿಹರು ಹಿಡಿಯಲಾರೆನೆ ? ||
ತನ್ನಿ ! ತನ್ನಿ ! ನನ್ನ ಟೋಪಿ ಪುಣ್ಯ ಬರುವದು |
ಇನ್ನು ಇವಕೆ ಕೆಣಕಲಾರೆ ಬನ್ನ ಬರುವದು ||
ಸಾಕು ಸಾಕು ! ಕೊಡದೆ ಬಿಡಿ ಅಣಕವೇತಕೆ? |
ಬೇರೆ ಹೇಳಿ ಇದ್ದ ಟೋಪಿ ಇಟ್ಟಿರ‍್ಯಾತಕೆ ?||

ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ತೆಗೆದು ಸಿಂಪಿಗನು ಒಗೆದ ಕೂಡಲೇ ಮಂಗಗಳೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ತೆಗೆದೊಗೆಯುವವು. ಸಿಂಪಿಗನು ಹಿಗ್ಗಿನಿಂದ ಅವನ್ನೆಲ್ಲ ಅವಸರದಿಂದ ಆಯ್ದು—)

ನಡೆ ನಡೆ! ಬಿರಿಬಿರಿ! ನಡೆ ಮುಂದೆ |
ನಡೆ ನಡೆ ಸರ ಸರ! ಉಳಿಯುವೆ ಹಿಂದೆ || (ಎನ್ನುತ್ತ ಸಾಗಿದನು.)

(ಇತ್ತ ಮಂಗಗಳೂ—"ಹಾರಿ ಬನ್ನಿ | ಬೇಗ ಹಾರಿ ಬನ್ನಿ |" ಎನ್ನುತ್ತ ಜಿಗಿಯುವುವು.)*

— ಸಿಂಪಿ ಲಿಂಗಣ್ಣ

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅನುಕರಣ

ಕುದುರೆ— (i) ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರು ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಯ ಹಾಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಎಡಗಾಲ ಮತ್ತು ಬಲಗಾಲ ಚಪ್ಪೆಯ ಮೇಲೆ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಪ್ಪರಿಸುತ್ತ ಸಾಗಬೇಕು. (ii) ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ಮೊಣಕಾಲುಗಳನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಮೇಲೆ ಎತ್ತುತ್ತ ನಡೆಯಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಇಚ್ಛೆಯಂತೆ ಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ನಡೆಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ತಾಳದ ಪ್ರಕಾರ ನಡೆಯಬಹುದು. ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ದುಂಡಗೆ ಬೀಸುತ್ತ ಓಡಬಹುದು.

ಜೀರಾಫ್— ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಓಡುವದು.

---

* ವಿ. ಸೂ— ಕತೆಗಳನ್ನು ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿಯೆ ನಟಿಸಬೇಕು. ಎಂದರೆ, ಎಲ್ಲ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಾಲಕರೆಲ್ಲರೂ ನಟಿಸಬೇಕು, ಕೆಲವು ಕತೆಗಳನ್ನು ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿಯೂ ನಟಿಸಬಹುದು. ಎಂದರೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಾಲಕರು ವಹಿಸುವುದು.

೩. **ಆನೆ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ, ಕೈಕಾಲು ಮಣಿಸದೆ, ಸೆಟೆದು ನಡೆಯುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಆನೆಯ ಸೊಂಡೆಯ ಹಾಗೆ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ, ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ನಡೆಯುವುದು.

೪. **ಕುಂಟುವ ನಾಯಿ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ನಡೆಯುವುದು.

೫. **ಮೊಲ**— ತಲೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಕೈ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ನಡೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಓಡುವದು. ಇಲ್ಲವೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕೂತು, ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಜಿಗಿಯುವುದು.

೬. **ಮಂಗ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ನಡೆಯುವುದು. ಓಡುವುದು.

೭. **ಏಡಿ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ಬದಿಗೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

೮. **ಕಪ್ಪೆ**— ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕೂತು ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಊರಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಮತ್ತೆ ಹಾಗೆ ಕೂಡ್ರುವುದು.

೯. **ಹದ್ದು**— ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ಮುಂಗೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಬೀಸುತ್ತ ಸಾಗುವುದು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಚಾಚಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಸ್ತಬ್ಧವಾಗಿಟ್ಟು ನಡೆಯುವುದು. ಕೆಲಹೊತ್ತು ಚಾಚಿದ ಕೈಗಳಿಂದ ಬಲಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಬಾಗಿ ಎಡಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಬಾಗಿ ನಡೆಯುವುದು. ಅಥವಾ ಓಡುವುದು.

ಯಂತ್ರಗಳ ಅನುಕರಣ

೧. **ಜೀಕಬಾಕ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಬಲಕ್ಕೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಬಾಗುವುದು.

೨. **ಸಾಯಕಲ್**— ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಭರದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುತ್ತ ಸಾಗುವುದು. ಅಥವಾ ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಜೋರಿನಿಂದ ಪೆಡಲ್ ತುಳಿಯುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಹಾಗೆ ಓಡುವುದು.

೩. **ವಿಮಾನ**— ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಎತ್ತಿ ಕೂತು "ಭರ್" "ಭರ್" ಎನ್ನುತ್ತ ಎದ್ದು ಓಡುವುದು. ಮತ್ತೆ ಹಾಗೆ ಕೂಡ್ರುವುದು.

೪. **ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿಯುವುದು**— (Skipping) ಕೈಯಲ್ಲಿಯ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಹಗ್ಗವು ಕಾಲಬುಡದಿಂದ ಮತ್ತು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಹಾದು ದುಂಡಗೆ ಬೀಸುವಂತೆ ನಟಿಸುವದು. ಒಂದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿಯಬಹುದು ಇಲ್ಲವೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಓಡಬಹುದು.

ಸಣ್ಣ ಆಟಗಳು

೧. ಚೆಂಡು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವುದು

ಶಿಕ್ಷಕನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ೬-೮ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡುಗಳು ಇರುವವು. ಅವನ ಎದುರಿಗೆ ತುಸು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಪಾಗಿ ನಿಂತಿರುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಅವು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಒಗೆಯುವನು. ಮಕ್ಕಳು ಅವುಗಳನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಅನೇಕಸಾರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹುಟ್ಟಿಸುವುದು.

೨. "ತೋಳಣ್ಣ! ತೋಳಣ್ಣ! ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತಾಗಿದೆ?"

ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಥವಾ ಒಬ್ಬ ಹುಡಗನು "ತೋಳ" ಆಗುವನು. "ತೋಳಣ್ಣ! ತೋಳಣ್ಣ! ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತಾಗಿದೆ?" ಎಂದು ತೋಳನನ್ನು ಕೇಳುತ್ತ ಹುಡುಗರು ಅವನ **ಹಿಂದೆ ಹಿಂದೆ** ಹೋಗುವರು. "ಎಂಟು ಗಂಟೆ," "ಹತ್ತು ಗಂಟೆ," "ಒಂದು ಗಂಟೆ" ಮುಂತಾಗಿ ತೋಳವು ಅನ್ನುವುದು. ಆದರೆ "ಊಟದ ವೇಳೆ!" ಎಂದು ಅಂದಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು (ಹುಡುಗರು) ತಮ್ಮ ಮನೆಗೆ (ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ) ಓಡುವರು. ತೋಳವು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹುಡುಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವುದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೋಳನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಹೊಸ "ತೋಳ" ನನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತ ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಆಡಬಹುದು.

೩. ಗರುಡ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿ

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನು "ಗರುಡ" ನಾಗುವನು ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು "ಹಕ್ಕಿ" ಗಳ ತಾಯಿ ಆಗುವಳು. ಉಳಿದ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದೊಂದು ಪಕ್ಷಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟದ ಬೈಲಿನ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ "ಮನೆ" ಯೊಳಗೆ (ವರ್ತುಳದಿಂದ ಅಥವಾ ಚಾಕು ಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರುತಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ) ಇರುವರು. ತಾಯಿ-ಹಕ್ಕಿಯು ಬೈಲಿನ ಮತ್ತೊಂದು

ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ತನ್ನ 'ಗೂಡಿ'ನೊಳಗೆ (ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ) ಇರುವುದು. ಗರುಡವು ಬೇರೆ ತನ್ನ 'ಗೂಡಿ' ನಲ್ಲಿ ಇರವುದು. ತಾಯಿ.-ಹಕ್ಕಿಯು ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ತನ್ನ ಗೂಡಿಗೆ ಕರೆಯುವುದು. ಹಕ್ಕಿಗಳು ತಮ್ಮ ತಾಯಿಯ ಗೂಡಿಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವಾಗ ಗರುಡವು ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗರುಡನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವರು. ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಸ ಗರುಡನನ್ನು ಆರಿಸಬಹುದು.

೪. ಸಣ್ಣ ಇಲಿ ದೊಡ್ಡ ಇಲಿ

ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಥವಾ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನು "ಬೆಕ್ಕು" ಆಗಿ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಆವನಿಗೆ ಮರೆಯಾಗಿ ಹಿಂದೆ ೪೦-೫೦ ಅಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರೂ "ಇಲಿ"ಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. "ಸಣ್ಣ ಇಲಿ" (ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಊರಿ), "ದೊಡ್ಡ ಇಲಿ" (ಎದ್ದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಚಾಚಿ), "ಜಿಗಿಯುವ ಇಲಿ" (ಮುಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು), "ಓಡುವ ಇಲಿ" (ಮೆಲ್ಲನೆ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಓಡಿ) "ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ನಾನು ಕಾಣುವದಿಲ್ಲ!" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತ ಹುಡುಗರು ಬೆಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಬರುವರು. ಆಟಗರು ತನ್ನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೆ ಅಥವಾ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಓಡುವುದು. ಇಲಿಗಳು ತಮ್ಮ ಮನೆಗೆ—ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳದ ಕಡೆಗೆ-ಓಡುವವು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವರು. ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಸ "ಬೆಕ್ಕನ್ನು" ನಿಯಮಿಸಬಹುದು.

೫. ಮೊಲದ ಬೇಟೆ

ಶಿಕ್ಷಕನು ಬೇಟೆಗಾರನಾಗುನು. ೪–೫ ಹುಡುಗರು "ನಾಯಿ" ಗಳಾಗಿ ಅಂಬೆಗಾಲಿಕ್ಕುತ್ತ ಅವನ ಕೂಡ ನಡೆಯುವರು. ಉಳಿದ ಹುಡುಗರು "ಮೊಲ"ಗಳಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಊರಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿದಾಡುವರು. "ಓಡಿರಿ! ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ!" ಎಂದು ಬೇಟೆಗಾರನು ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೆ ನಾಯಿಗಳು (ಎದ್ದು) ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವವು. ಮೊಲಗಳು (ಎದ್ದು) ಬೈಲಿನ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ತಮ್ಮ ಮನೆಗೆ ಓಡುವವು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲ ನಾಯಿಗಳಾಗುವರು.

೬. ಗೆಳೆಯನನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡವ

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನು "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಅಡ್ಡಾಗಿ ಜತೆ-ಜತೆಯಾಗಿ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ (ಕಳ್ಳನು ಸಹಿತ) ಬೈಲಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿದಾಡುವರು, ಓಡಾಡುವರು, ಕುಣಿದಾಡುವರು, ಎರಡನೆಯ ಬಾರೆ ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಬೇಕಾದವರ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಜತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಜತೆಗಾರ ನಿಲ್ಲದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೭. ಹುಲಿಗೆ ಯಾರು ಹೆದರುವಿರಿ ?

ಮೂವತ್ತು ಅಥವಾ ನಾಲ್ವತ್ತು ಫೂಟು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡು ಕಂಚೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಆಟಿಗನು "ಹುಲಿ" ಆಗಿ ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹುಲಿ ಆದವನು "ಹುಲಿಗೆ ಯಾರು ಹೆದರುವಿರಿ ?'' ಎಂದು ಕೇಳುವನು. ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತ ಆಟಿಗರು "ಯಾರೂ ಇಲ್ಲ!'' ಎನ್ನುತ್ತ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ಹುಲಿಯು ಸಿಕ್ಕಷ್ಟು ಹುಡುಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು. ಹದ್ದಿನ ಗೆರೆಯೊಳಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಹುಲಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಾಗುವರು. ಒಬ್ಬನು ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಹೀಗೆ ಆಡುವುದು. ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ''ಹುಲಿ'' ಯಾಗುವನು.

೮. ಯಾರು ಮೊದಲು

ಒಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ದುಂಡಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವರು. ಕಳ್ಳನು ಆಟಿಗನ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುವನು. ಓಡುವಾಗ ಒಬ್ಬ ಆಟಿಗನು ಬೆನ್ನು ಬಡಿಯುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಓಡುತ್ತ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಕಳ್ಳನೂ ಅದೇ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರಲು ಹವಣಿಸುವನು. ಜಾಗೆಯು ಸಿಗದವನು "ಕಳ್ಳ'' ನಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವನು.

ಬದಲುಗಳು: ೯. ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿದವರು ಕೈ ಕೈ ಬಿಟ್ಟು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ೧೦. ಜತೆಜತೆಯಾಗಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು, ಜತೆಯವರು ಕೈಯೊಳಗೆ ಕೈ ಹಾಕುವುದು. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೂಡಿಯೇ ''ಕಳ್ಳ"ರಾಗಿ

ಓಡುವುದು. ೧೧. ಓಡುವವನೂ "ಕಳ್ಳ"ನೂ ಭೆಟ್ಟಿಯಾದಾಗ ಕೈ ಕೂಡಿಸಿ ನವಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

೧೨ ಬಹಳ ಸಣ್ಣ ಬಹಳ ದೊಡ್ಡ

ಬಾಲಕರೆಲ್ಲರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳ"ನು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರು ಒಮ್ಮೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಎತ್ತಿ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಬಹಳ ದೊಡ್ಡವರಾಗುವರು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೆಳಗೆ ಮುದುಡಿಕೊಂಡು ಕೂತು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಊರಿ ಬಹಳ ಸಣ್ಣವರಾಗುವರು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗನು "ಈಗ ನಾವೇನು ಆಗಿರುತ್ತೇವೆ?" ಎಂದು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕೇಳುವ ು. ಕಳ್ಳನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದನೆಂದರೆ ಆವನು ಕಣ್ಣು ಬಿಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೧೩. ಇಣಚಿ-ಗಿಡ

ಒಬ್ಬ (ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು) ಹುಡುಗನು "ಉಡಾಳ ಇಣಚಿ" ಯಾಗುವನು. ⅔ ಹುಡುಗರು ಗಿಡದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಇಣಚಿಗಳಾಗುವರು. ಉಳಿದ ⅓ ಹುಡುಗರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಒಬ್ಬರ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈ ಹಾಕಿ ತಮ್ಮ ನಡುವೆ ಇಣಚಿಗೆ (ನಿಲ್ಲಲಿಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಕೂಡ್ರಲಿಕ್ಕೆ) ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಗಿಡಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದೊಂದು ಗಿಡದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಇಣಚಿಯು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಇಣಚಿಗಳು ಬೇರೆ ಗಿಡಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವವು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ ಉಡಾಳ ಇಣಚಿಯು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ತಾನೊಂದು ಗಿಡವನ್ನು ಸೇರುವುದು. ಗಿಡವು ಸಿಗದೇ ಇದ್ದ ಇಣಚಿಯು ಉಡಾಳ ಇಣಚಿಯಾಗುವುದು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಬೇಕು. ಇಣಚಿಗಳು ಒಮ್ಮೆ ಬಿಟ್ಟ ಗಿಡಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಬರಬಾರದು. ಕೆಲಹೊತ್ತಿನ ಮೇಲೆ ಇಣಚಿಯಾದವರು ಗಿಡಗಳಾಗಬೇಕು. ಆ ಅರ್ಧ ಗಿಡಗಳಾದವರು ಇಣಚಿಗಳಾಗಬೇಕು. ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಉಳಿದ ಗಿಡಗಳು ಇಣಚಿಗಳಾಗಬೇಕು.

೧೪. ಕಳ್ಳರು ಮತ್ತು ಪೋಲೀಸರು

ಸುಮಾರು ೪೦ ಅಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದು ಭಾಗದವರಿಗೆ "ಕಳ್ಳ" ರೆಂದೂ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗದವರಿಗೆ "ಪೋಲೀಸ" ರೆಂದೂ ಹೆಸರಿಡಬೇಕು. ಹೊರಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಪೋಲೀಸರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳರು ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಮೆಲ್ಲಮೆಲ್ಲಗೆ ಪೋಲೀಸರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಕಳ್ಳರು ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಂದಕೂಡಲೆ "ಕಳ್ಳರನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ!" ಎಂದು ಒಬ್ಬ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ಪೋಲೀಸನು ಕೂಗುವನು. ಕೂಡಲೆ ಕಳ್ಳರು ಹಿಂತಿರುಗಿ ತಮ್ಮ ಕಂಚಿಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಪೋಲೀಸರು ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕಳ್ಳರು ಪೋಲೀಸರನ್ನು ಕೂಡುವರು. ಆರೇಳು ಬಾರಿ ಅಥವಾ ಕೆಲ ಹೊತ್ತು ಹೀಗೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿದ್ದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೫. ಹಗಲು ರಾತ್ರಿ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಎದುರು ಬದುರು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು "ಹಗಲು" ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು "ರಾತ್ರಿ" ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಒಂದೊಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಒಂದು ಮಗ್ಗಲಿಗೆ ಕರೇ ಬಣ್ಣ ಮತ್ತೊಂದು ಮಗ್ಗಲಿಗೆ ಬಿಳೀ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹಚ್ಚಿದ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಒಂದು ಚೌಕು ತುಂಡನ್ನು (ಇಲ್ಲವೆ ಒಂದು ಹಲಿಪೆಯನ್ನು) ಹಿರೇಮಣಿಯು ಎರಡೂ ಸಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಉರುಳಿಸುವನು. ಆ ತುಂಡಿನ ಬಿಳೀ ಮುಖವು ಮೇಲೆ ಆಗಿದ್ದರೆ "ಹಗಲು" ಆದವರು ತಮ್ಮ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಓಡುವರು. "ರಾತ್ರಿ" ಆದವರು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಬರುವರು. ತುಂಡಿನ ಯಾವ ಮಗ್ಗಲು ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸುವುದೋ ಅದರ ಹೆಸರಿನವರು ಓಡುವರು. ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನವರು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವರು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಅಥವಾ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವೇಳೆಯವರೆಗೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿರುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೬. ಅಯ್ಯೋ ಚಿವುಟಿದರು

ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನ" ಎದುರಿಗೆ ೮-೧೦ ಅಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಭುಜಕ್ಕೆ ಭುಜ ಹತ್ತಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಮೊದಲಿನವನು ತನ್ನ ಹತ್ತರಿದ್ದವನನ್ನು ಚಿವುಟುವನು. ಎರಡನೇಯವನು ಮೂರನೇಯವನನ್ನು, ಮೂರನೇಯವನು ನಾಲ್ಕನೇಯವನನ್ನು ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಿವುಟುವರು. ಕಡೆಯವನು ಚಿವುಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕೂಡಲೆ "ಅಯ್ಯೋ ಚಿವುಟಿದರು !" ಎಂದು ಒದರುವನು. ಕೂಡಲೆ ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಹಿಂದೆ ಸುಮಾರು ೨೦ ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರ ಇರುವ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ಯಾರನ್ನು ಮೊದಲು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು.

೧೭. ತೋಟದ ಕಳ್ಳ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು "ತೋಟಿಗ" ನಾಗುವನು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ದುಂಡಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವರು. ಕಳ್ಳನು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಇರುವನು. ತೋಟಿಗನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತ "ತೋಟದೊಳಗೆ ನಿನ್ನನ್ನು ಯಾರು ಬಿಟ್ಟರು ?" ಎಂದು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕೇಳುವನು. "ನಾನೇ ಬಂದೆ !" ಎಂದು ಕಳ್ಳನು ಹೇಳುವನು. ಕೂಡಲೆ ತೋಟಿಗನು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಒಳಗೆ ಓಡಾಡುವನು; ಆಟಗರ ಕಾಲು ಸಂದಿನಲ್ಲಿ ಹಾಯುವನು; ಅವರ ಕೈಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ಹೋಗುವನು. ತೋಟಿಗನು ಕಳ್ಳನು ಹೋದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿಯೇ ಹೋಗಿ ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹಿಡಿದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಕೆಲವು ವೇಳೆಯ ನಂತರ ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು "ಕಳ್ಳ" ಮತ್ತು "ತೋಟಿಗ" ಆಗಿ ಆಟಸಾಗಿಸುವುದು.

೧೮. ಹತ್ತಿ ಬಿಡಿಸುವುದು

೪೦ ಅಡಿ ಚೌಕಾದ ಒಂದು "ಹೊಲ"ದಲ್ಲಿ ಆಟಗರು ತುಡುಗಿನಿಂದ ಹತ್ತಿ ಬಿಡಿಸುವವರ ಹಾಗೆ ನಟಿಸುವರು. ಒಬ್ಬನು ಹತ್ತಿಯ ಹೊಲವನ್ನು ಕಾಯುವವನಾಗಿ "ಯಾರು ಅವರು ?" ಎಂದು ಕಳ್ಳರನ್ನು ಹಿಡಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಮೊದಲು ಸಿಕ್ಕ ಕಳ್ಳನು (ಆಟಗನು) ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಲ ಕಾಯುವವನಾಗುವನು.

೧೯. ಜಾಣ ಕುರುಡ

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಉಳಿದವರು ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕುರುಡನು ಅವರಿಗೆ ಎಡಕ್ಕಾಗಲಿ ಬಲಕ್ಕಾಗಲಿ ಸರಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವನು. ಮತ್ತೆ ಅವರಿಗೆ ನಿಲ್ಲಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಿ ಕೈಮಾಡಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕರೆದು ಅವನ ಮೇಲೆ ಕೈ ಆಡಿಸಿ ಅವನನ್ನು ಗುರ್ತಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಗುರ್ತಿಸಿ ಅವನ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿದರೆ ಆ ಆಟಗನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕುರುಡ"ನಾಗುವನು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ತಾನೇ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವನು.

ಬದಲುಗಳು : ೨೦. ಕುರುಡನು ಹೇಳಿದ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಮುಂದೆ ಬಂದ ಆಟಗನು ಒದರುವನು. ಆ ಧ್ವನಿಯಿಂದ ಆಟಗನನ್ನು ಗುರ್ತಿಸುವುದು. ೨೧ ಒಬ್ಬನು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಕಳ್ಳನು ಕಣ್ಣು ಬಿಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಅವನ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವುದು.

೨೨. ಹಕ್ಕಿಯ ಗೂಡು

ಒಬ್ಬನು "ಹಕ್ಕಿ" ಆಗುವನು ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಬೇಟೆಗಾರನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಜತೆ ಜತೆಯಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಎದುರಿಗೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಗೂಡು ಕಟ್ಟುವರು. ಹಕ್ಕಿಯು ಬೇಟೆಗಾರನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಕೊಂಡು ಗೂಡು ಹುಡುಕುವುದು. ಗೂಡಿನೊಳಗೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಅವನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವನು ಹಕ್ಕಿಯಾಗಿ ಓಡುವನು. ಆಗ ಬೇಟೆಗಾರನು ಮೊದಲಿನವ ನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಅವನ ಬೆನ್ನು ಹತ್ತುವನು. ಮೊದಲಿನ ಹಕ್ಕಿಯು ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟಗನಂತೆ ತನ್ನ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವನ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಗೂಡು ಕಟ್ಟುವದು. ಓಡುವಾಗ ಬೇಟೆಗಾರನು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಬೇಟೆಗಾರನಾಗುವನು, ಬೇಟೆಗಾರನು ಹಕ್ಕಿಯಾಗುವನು.

೨೩. ಸಾದಾ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಒಬ್ಬನು ಮುಟ್ಟುವ "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡುವರು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟಗನು "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನು ಸಾದಾ ಆಟಗನಾಗುವನು. ಹೀಗೆ ಮುಟ್ಟುವುದು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅನಿಯಮಿತ ಅವಧಿಯವರೆಗೆ ಸಾಗಬಹುದು.

೨೪. ಅಡ್ಡ ಬಂದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು

ಇದು ಸಾದಾ ಮುಟ್ಟಾಟದಂತೆಯೇ. ಆದರೆ "ಕಳ್ಳ" ಮತ್ತು ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ "ಆಟಿಗ"— ಇವರಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಯಾರಾದರು ಹಾಯ್ದು ಹೋದರೆ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು.

೨೫. ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ಪದಾರ್ಥ ಮುಟ್ಟುವುದು

ಓಡುವವನು ಮೊದಲೇ ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ಕಂಬ, ಗೋಡೆ, ಕಲ್ಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ, ಮುಂತಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ "ಕಳ್ಳ"ನು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಾರನು.

(ವಿ. ಸೂ.:— ಆದರೆ ಬಹಳ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಒಂದೇ ವಸ್ತುವಿನ ಹತ್ತರ ಆಟಿಗರು ನಿಲ್ಲಬಾರದೆಂಬ ನಿಯಮವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.)

೨೬. ನೆಳ್ಳಾಟ ಬಿಸಿಲಾಟ

ಆಟಿಗರು ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವರು. "ಕಳ್ಳ"ನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳ ಬೇಕಾದರೆ ಅವರು ನೆರಳೊಳಗೆ ಬರುವರು.

೨೭. ಕೈವಸ್ತ್ರ ಹಿಡಿದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು

ಒಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರವಿರುವುದು. ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕೆಂದು ಕಳ್ಳನು ಓಡುವನು. ಆಟಿಗನು ಆ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನಿಗೆ ಕೊಡುವನು; ಅವನು ಅದನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಕೊಡುವನು. ಕಳ್ಳನು ಆ ವಸ್ತ್ರವಿದ್ದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. (ವಸ್ತ್ರದ ಬದಲು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ, ಕೋಲು, ಇಲ್ಲವೆ, ಬೇರೆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು).

ಒಂದು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಮುಟ್ಟದಿರುವುದು:—

ಮೊದಲು ಗೊತ್ತುಮಾಡಿಕೊಂಡ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಿಗನು ಇದ್ದಾಗ "ಕಳ್ಳ"ನು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಾರನು. ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದಕೂಡಲೆ ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಿಗನು ಕೆಳಗೆ ಕೂಡ್ರುವುದು, ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಣೆ ಹಚ್ಚುವುದು ಮುಂತಾದ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವನು. ಉದಾ—

೨೮. ಕೂಡ್ರುವ ಮುಟ್ಟಾಟ ೨೯. ನಮಸ್ಕಾರ ಹಾಕುವ ಮುಟ್ಟಾಟ— "ಕಳ್ಳ"ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಆಟಿಗನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಣೆ

ಹೆಚ್ಚುವುದು. ೩೦. **ಇಬ್ಬರು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವ ಮುಟ್ಟಾಟ** ೩೧. **ಒಬ್ಬರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಹತ್ತುವ ಮುಟ್ಟಾಟ** ೩೨. **ಜಪಾನಿ ಮುಟ್ಟಾಟ**— ಬಲಗಾಲೊಳಗೆ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಹಾಯಿಸಿ ಕಿವಿ ಹಿಡಿಯುವುದು. ೩೩. **ಫ್ರೆಂಚ ಮುಟ್ಟಾಟ**— "ಕಳ್ಳ"ನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟಗನು ಮುಟ್ಟಿದ ಭಾಗವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು "ಕಳ್ಳ" ರಾಗುವರು. ನಾಲ್ಕಾರು ಕಳ್ಳರಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಬಹುದು,

೩೪. ಕೂತು ನಿಲುವ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು "ಕಳ್ಳ"ರು ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಉಳಿದವರು ತಪ್ಪಿಸುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಡ್ಡಾಡುವರು. ಅಥವಾ ಕೂಡ್ರುವರು. ಕಳ್ಳರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದವನು ಕೂತವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಮತ್ತೆ ಅವರು ಓಡಾಡಬಲ್ಲರು.

೩೫. ಮೀನಗಾರರು ಮತ್ತು ಮೀನ

ಐದಾರು ಜನ ಮೀನಗಾರರು ಮೀನ (ಆಟಗರನ್ನು) ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮತ್ತು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಮೀನ ಗಾರನು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡದು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಹೀಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಹಿಡಿದವರಲ್ಲಿ ಕಡೆಗೆ ಇದ್ದವರು ಮಾತ್ರ ಮುಟ್ಟುವುದು. ಕೆಲಹೊತ್ತಿನ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಮೀನಗಾರನು ಹೆಚ್ಚು ಮೀನಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವನೆಂಬುದನ್ನು ನೋಡುವುದು.

ಬದಲು : ೩೬. ಒಬ್ಬನೇ ಮೀನುಗಾರನಾಗಿ ಒಂದೇ ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ದೊಡ್ಡದುಮಾಡುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಕೆಲಹೊತ್ತಿನ ಮೇಲೆ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಹುಡುಗರು ಮೇಲಾಳುಗಳು. ಮುಂದೆ ಅವರೇ ಮೀನಗಾರರಾಗುವುದು.

೩೭. ಇಲಿ ಮತ್ತು ಬೆಕ್ಕು

ಒಬ್ಬನು "ಇಲಿ" ಆಗುವನು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು "ಬೆಕ್ಕು" ಆಗುವನು. ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ದುಂಡಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವರು. ಇಲಿಯು ಬಳ್ಳಿಯೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಬೆಕ್ಕು ಬಳ್ಳಿಯ ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವುದು. ಇಲಿಯು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವುದು. ಆಟಗರು ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡುತ್ತ ಬೆಕ್ಕು

ಹೋಗುವಾಗ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡುವರು; ಆದರೆ ಇಲಿಯು ಹೋಗುವಾಗ ದಾರಿ ಬಿಡುವರು. ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರ ಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವರು. ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು "ಇಲಿ" ಮತ್ತು "ಬೆಕ್ಕು" ಆಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು

೩೮. ಜಾದು ವರ್ತುಳ

ಒಬ್ಬನ ಹತ್ತಿರ ಒಂದು ಜಾದು ಬಡಿಗೆ ಇರುವುದು. ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ಆಟಗರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಜಾದು ಬಡಿಗೆಯಿಂದ ಸೂಚಿಸಿದ ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರು ಮಾಡುವರು. (ಉದಾ.— ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಸರಿಯುವುದು, ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಒಂಟಗಾಲಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುವುದು, ಮುಂತಾಗಿ). ಜಾದುಗಾರನು ತನ್ನ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಟ್ಟ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಜಾದುಗಾರನು ಓಡುವನು. ಅವನಿಂದ ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಜಾದುಗಾರನಾಗುವನು.

ಬದಲು : ೩೯. ನಿಶ್ಚಿತ ಹದ್ದಿನಲ್ಲಿ ಜಾದುಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವುದು. ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ಸಾರೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು (Champions).

೪೦. ಜತೆಗಾರನನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು.

ಹುಡುಗರು ಜತೆಜತೆಯಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕನ ಸುತ್ತಲೂ ಎರಡು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಒಳಗಿನವರು ಗಡಿಯಾರದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಹೊರಗಿನವರು ಗಡಿಯಾರದ ವಿರುದ್ಧ ರೀತಿ ಯಲ್ಲಿ ಓಡುವರು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿ ಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಜತೆಗಾರನನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಅವನ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಕೂಡ್ರುವನು. ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಕಡೆಗೆ ಕೂತ ಜತೆಯು ಮೇಲೆ ಒಂದು ತಪ್ಪು ಹೊರುವುದು. ಹೀಗೆ (ಒಂದು ಅಥವಾ ಮೂರು) ತಪ್ಪು ಹೊರಿಸಿ ಕೊಂಡವರಿಗೆ ಕತ್ತೆಯಂತೆ ಒದರುವುದಾಗಲಿ, ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವು ದಾಗಲಿ, ಮತ್ತಾವುದಾಗಲಿ ದಂಡ ವಿಧಿಸುವುದು

ಬದಲುಗಳು: ೪೧. ಓಡುವಾಗ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಸೀಟಿ ಕೊಡುವುದು. ೪೨. ಒಮ್ಮೆ ಸೀಟಿಯಾದಾಗ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ

ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿಯಾದಾಗ ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಹೀಗೆ ನಡುವೆ ಅನೇಕ ಬಾರೆ ಸೀಟಿ ಊದುವುದು. ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದಾಗ ಜತೆಯವರನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು.

೪೩. ಕೋತಿ ಮತ್ತು ಕೋಳಿ

ಬಾಲಕರು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕನ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೪-೫ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ಸಾಲಿನವರು "ಕೋತಿ" ಯೆಂದೂ ಮತ್ತೊಂದು ಸಾಲಿನವರು "ಕೋಳಿ" ಯೆಂದೂ ಹೆಸರು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು "ಕೋ....ಕೋ...." ಎಂದು ಗುಂಗಿಸುತ್ತ "ಕೋಳಿ !" ಅಥವಾ "ಕೋತಿ !" ಯೆಂದು ಕೂಗುವನು. ಯಾವ ಹೆಸರನ್ನು ಅವನು ಕರೆಯುವನೋ ಅವರು ಹಿಂತಿರುಗಿ ೩೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿಯ ಕಂಚಿಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನವರು ಓಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವರು ಅಥವಾ ಹೊರಗಾಗುವರು. ಕೆಲವು ಸಾರೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿದ್ದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೪೪. ತೋಳ-ಕುರಿ

೪-೫ ಹುಡುಗರು ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವರ ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲಿನವನು ಕುರುಬನು. ಅವನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವರು "ಕುರಿ"ಗಳು. ಒಂದು "ತೋಳ"ವು ಕಡೆಯ ಕುರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು (ನಡಕ್ಕೆ ಸಿಗಿಸಿಕೊಂಡ ಕೈವಸ್ತ್ರವನ್ನು) ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವುದು. ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಕುರುಬನು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ತೋಳವನ್ನು ಅಡ್ಡಕಟ್ಟುವನು. ಗುಂಪಿನವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿದಾಡುವರು. ಬಾಲ ಇದ್ದ ಕುರಿಯು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು. ಕುರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ತೋಳವು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಯು 'ತೋಳ' ನಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

೪೫. ಹಸಿದ ಹಕ್ಕಿಗಳು

ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ೪೦ ಇಲ್ಲವೆ ಹೆಚ್ಚು ಹುಣಸೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಚಲ್ಲುವದು. ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕಾರು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿದಾಡುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು (ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನು ಒಂದೊಂದರಂತೆ) ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ "ಮನೆಗೆ" (ಆಟದ ಬೈಲಿನ ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ) ಹೋಗುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವುದರೊಳಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಬೀಜಗಳನ್ನು ತಂದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಚಂಡು ತಪ್ಪಿಸುವದು (Dodge Ball)

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ತ್ರಿಜ್ಯವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು, ಹೊರಗೆ ದುಂಡಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ನಿಲ್ಲುವರು (ಆಕೃತಿ ೮). ಹೊರಗಿನವರು ಒಂದು ಚಂಡಿನಿಂದ (ವ್ಹಾಲಿಬಾಲ್ ಅಥವಾ ಸಣ್ಣ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ದಿಂದ) ಒಳಗಿನವರನ್ನು ಹೊಡೆಯುವರು. ಚಂಡಿನಿಂದ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರು. ಹೊರಗಿನವರು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಚಂಡನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಒಳಗಿನವರೆಲ್ಲರು ಹೊರಗೆ (Out) ಆಗುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯವರೆಗೆ ಆಡದರೆ ಒಂದು ಆಟವಾಗುವುದು.

```
   O     O     O
 O:      X      :O
        XXX
 O:     XXXX    :O
        XXX
 O:      X      :O
   Ö     Ö     Ö
```

ಆಕೃತಿ ೮

ಒಂದು ಆಟದ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಒಳಗಿನವರು ಹೊರಗೆ, ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗೆ ಆಗಿ, ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ, ಎರಡನೆಯ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದು. ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಇದ್ದ ಗುಂಪಿನವರ ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಜನರು ಹೊರಗಾದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ವಿ. **ಸೂಚನೆ**— ಆಟಗರು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರವೀಣರಾದ ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು:— (೧) ಚಂಡು ಬಡೆದ ಆಟಗನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು. (೨) ನಡಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಚಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. (ಹುಡುಗೆಯರು ಈ ನಿಯಮ

ವನ್ನು ಅವಶ್ಯವಾಗಿ ಪಾಲಿಸಬೇಕು). (೩) ಚೆಂಡು ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಬಡಿದು ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ತಾಕಿದರೆ ಎರಡನೆಯವನು ಹೊರಗಾಗುವುದಿಲ್ಲ. (೪) ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿ ಆಟಗನಿಗೆ ಬಡಿದರೆ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

೪೭. ಚೆಂಡು ಒಗೆದು ಹಿಡಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

(ವಿ. ಸೂ. ಶರ್ಯತ್ತುಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುವ ನಿಯಮಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪುಟ ೪೩-೩೬ ನೋಡಿರಿ. ಶರ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿಯ ವರ್ಗರಚನೆಯನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತೋರಿಸಿದೆ:—

ಕಂಚಿ ಗೆರೆ

↑ ↑ ↑ ↑

ಆರಂಭದ ಗೆರೆ

೧ ○ × — —
೨ ○ × — —
೩ ○ × — —
೪ ○ × — —
೫ ○ × — —
೬ ○ × — —

ಆಕೃತಿ ೯.

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ೪ ರಿಂದ ೧೨ರ ವರೆಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಇರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಆರಂಭದಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ತಮಗೆ ನೇಮಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಉದ್ದ ಸಾಲು ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅವರ ಎದುರಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಒಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು, ೧೧ರಿಂದ ೫೦ಅಡಿಯ ವರೆಗೆ, ಸಾಕಷ್ಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಈ ಎರಡೂ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಓಡಾಡಬೇಕು.)

ಗುಂಪಿನವರು ತಯಾರಾಗಿ ನಿಂತ ಮೇಲೆ (ಆಕೃತಿ ೯) ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದುವನು. ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನು ಕಂಚೆಯ ವರೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಅದರ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದು, ಮತ್ತೆ ಓಡಿ ಬಂದು, ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಬಳಿಕ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಮೂರನೆಯ ಆಟಗನಿಗೆ

ಅದನ್ನು ಒಗೆದು ತಾನು ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವರು. ಯಾರಾದರೂ ಚಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯದೆ ಕೈ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವನೇ ಅದನ್ನು ತರುವನು. ಚಂಡು ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಸರತಿಯ ಆಟಗನು ಮುಂದೆ ಸರಿದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬರುವನು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು: ೪೮; ಚಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಕಂಚೆಯನ್ನು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ಬರುವುದು.

೪೯. ಅಣಸಿನ ಶರ್ಯತ್ತು

ಸಾಮಾನ್ಯ ಶರ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು; ಮತ್ತು ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಇಲ್ಲವೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗರು ಅಣಸನ್ನು (ಕಬ್ಬಿಣ ಸಳಿಯನ್ನು) ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಕಂಚೆಯ ವರೆಗೆ ಹೋಗಿ ತಿರುಗಿ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಬಂದು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾವು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲುಗಳು: ೫೦ ಕಂಚೆಯ ಹತ್ತಿರ ಅಣಸನ್ನು ಇಡುವುದು ಆಟಗನು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗಿ ಅದನ್ನು ತಲೆಯಿಂದ ಕಾಲು ತನಕ ಹಾಸಿ ಇಟ್ಟು ಬರುವುದು. ೫೧. ಕಂಚೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟ ಅಣಸನ್ನು ಭೂಮಿಗೆ ಲಂಭವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಅದರೊಳಗಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಹಾಸಿ ಬರುವುದು.

೫೨. ಅಂಬೆಗಾಲಿನ ಶರ್ಯತ್ತು

ಆಟಗರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಕಂಚೆಯ ವರೆಗೆ ಅಂಬೆಗಾಲು ಇಕ್ಕುತ್ತ ಹೋಗಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವಾಗ ಓಡುತ್ತ ಬರುವರು.

(ವಿ. ಸೂ. ಮೆತ್ತನ್ನ ಹುಲ್ಲು ಇದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಈ ಶರ್ಯತ್ತನ್ನು ಆಡಿಸಬೇಕು.)

೫೩. **ಕೈ ಊರಿ ನೊಲದಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೫೪. **ಕುಂಟುತ್ತ ಓಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೫೫ **ಚಂಡನ್ನು ತೊಡೆಯೊಳಗೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೫೬. **ನಾಲ್ಕೈದು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನಡುನಡುವೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರ**

ವಿರುವಂತೆ ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳ ನಡುವೆ ಅಂಕಡೊಂಕ ಹೋಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು. ೫೭. **ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೫೮. **ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೫೯ **ಕರವಸ್ತ್ರ ವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಓಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೬೦. **ಏಡಿಯುಹಾಗೆ ಕೈ ಊರಿ ಅಡ್ಡ ಸರಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು.**

೬೧. ಕೈ ಬಡಿದು ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಬಾಲಕರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಗೆರೆಯ ಈಚೆಗೆ ಸಾಲಾಗಿ ಸಮ ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವದು. ಇವರು ಮುಟ್ಟುವವರು. ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಮೊದಲನೆಯ ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿಯ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನ ಎದುರಿಗೆ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಇವರು ಓಡುವವರು. ಓಡುವವರು ಗುಂಗಿಸುತ್ತ, ಮರೆ ಮಾಚಿ, ಮುಟ್ಟುವವರ ಕೈ ಬಡಿದು ೪೦-೫೦ ಅಡಿ ದೂರ ಇರುವ ಕಂಚೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ತಮ್ಮ ಜತೆಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಕೈ ಚಾಚಿ ನಿಂತವರು ಓಡುಪರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗಾಗುವರು. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕಸಾರೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿರುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೬೨, ನಿಶಾನಿ ಶರ್ಯತ್ತು

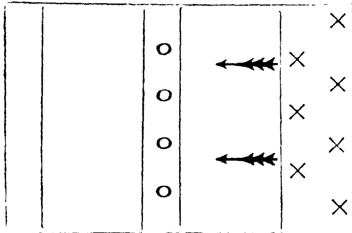
ಐದಾರು ಹುಡುಗರು ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಅವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಶಾನೆ (ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರ) ಇರುವುದು. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ತನ್ನ ಗುಂಪನ್ನು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ಎದುರಿಗೆ ಗುರುತಿಸಿದ ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ನಿಶಾನೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಪಾಳಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವರು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೬೩. ಚಾಯುನಾ ಗೋಡೆ

ಹತ್ತು ಅಡಿ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಮತ್ತು ನಾಲ್ವತ್ತು ಐವತ್ತು ಅಡಿ

ಉದ್ದವಾಗಿರುವ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಇದು ಗೋಡೆ. ೩೦-೪೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅದರ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಗೋಡೆಯ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗರು ಅದನ್ನು ಕಾಯಲಿಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಉಳಿದವರು ದಾಳಿಗಾರರಾಗಿ ಒಂದು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಾವಲುಗಾರನು “ಬರ್ರಿ!” ಎಂದ ಕೂಡಲೆ ದಾಳಿಗಾರರು ಕಾವಲುಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಗೋಡೆಯ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಾಯ್ದು ಆಚೆಯ ಕಂಚೆಗೆ ಹೋಗಲು ಯತ್ನಿಸುವರು. ಕಾವಲುಗಾರನು ಗೋಡೆಯ ಹದ್ದನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಬಾರದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಗೋಡೆಯ ಕಾವಲುಗಾರರಾಗುವರು (ಆಕೃತಿ ೧೦). ಹೀಗೆ ಮೂವರು “ಮೇಲಾಳುಗಳು” ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

ಗೋಡೆ



ಆಕೃತಿ ೧೦.

೭೪. ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತ ಚಂಡು ಹಿಡಿಯುವುದು

ಹುಡುಗರು ಎಂಟೆಂಟರ ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವರ್ತುಳಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ವರ್ತುಳಗಳ ನಡುವೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಒಂದು ಚಂಡು (ಸಣ್ಣ ಕಾಲ-ಚಂಡು, ಅಥವಾ ರಬ್ಬರ ಚಂಡು) ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವನು. ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲ ವರ್ತುಳಗಳ ಹಿರೇಮಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ವರ್ತುಳದ ಒಂದನೆಯ ಆಟಗನಿಗೆ ಚಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ಆ ಆಟಗನು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಂತು, ಮತ್ತೆ ಆ ಚಂಡನ್ನು ಹಿರೇಮಣಿಗೆ ಒಗೆಯುವನು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಆ ಚಂಡನ್ನು ಕೂಡಲೆ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನಿಗೆ ಒಗೆಯುವನು. ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನು

ಆಕೃತಿ ೧೧.

ಒಂದನೆಯವನಂತೆ ಮಾಡುವನು. ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಓಡಿ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲುಗಳು: ೬೫. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಚಂಡು ಒಗೆಯುವುದು— ಒಂದನೇ ಆಟಗನು ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಹೋದ ಕೂಡಲೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವನು. ಒಂದನೇ ಆಟಗನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಹಾಯ್ದು ಮಧ್ಯ ಬಿಂದುವಿನಲ್ಲಿ ಬಂದು ನಿಂತು ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಚಂಡನ್ನು ಒಗೆದು ತೆರವು ಇದ್ದ ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದೆ ೬೬. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನಿಗೆ ಚಂಡು ಒಗೆಯುವನು ಮತ್ತು ಆಟಗರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ತಾವು ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಿಂದಲೇ ತಿರುಗಿ ಅವನಿಗೆ ಚಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ೬೭. **ಚಂಡನ್ನು. ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಕಾಲಿನಿಂದ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವುದು** ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿರೇಮಣಿಯು ವರ್ತುಳದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಚಂಡನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟಗನಿಗೆ ತಾನೇ ಕೊಡುವನು.

೬೮. ಲಾಳಿ ಚಂಡು

ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆರೇಳು ಹುಡುಗರು. ಇಂಥ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗರು ಸಮಾಂತರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವರು. (ಆಕೃತಿ ೧೧). ಹಿರೇಮಣಿಯು ಮಧ್ಯದಿಂದ ಒಂದನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಚಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ಆಟಗನು ಕೂಡಲೆ ಚಂಡನ್ನು ಹಿರೇಮಣಿಗೆ ತಿರಗಿ ಒಗೆದು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಓಡುತ್ತ ಎರಡನೇ ಮತ್ತು ಮೂರನೇ ಆಟಗನ ನಡುವೆ ಕಿಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವನು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಆಗ ಚಂಡನ್ನು ಅವನಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಒಗೆಯುವನು. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಿಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಚಂಡು ಒಗೆಯುತ್ತ ಹಿಡಿಯುತ್ತ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಒಂದನೇ ಆಟಗನು ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಚಂಡನ್ನು ಹಿರೇಮಣಿಯು ಕೊಡುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಆಡಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೬೯. ಕೆರೆಯೊಳಗೆ ಕೆರೆ ಮೇಲೆ

ಆಟಗರು ನಡುನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ''ಕೆರೆಯೊಳಗೆ!'' ಅಂದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಜಿಗಿಯುವರು. ಮತ್ತು "ಕೆರೆ ಮೇಲೆ!" ಅಂದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಜಿಗಿಯುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ನಡುನಡುವೆ ತಾನು ಮಾತ್ರ ತನ್ನ ಅಪ್ಪಣೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವನು. ಆದರೆ ಆಟಗರು ಅವನ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕಲ್ಲದೆ ಅವನ ಕೃತಿಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸ ಕೂಡದು. ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿದವರು ಹೊರಗೆ ಹೊಗುವರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು: ೭೦. ಅಪ್ಪಣೆಯಂತೆ ಕೂಡ್ರುವದು ಏಳುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಚಿಕ್ಕವರಿಗೆ ಬಹಳ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಆಡಿಸಬಾರದು.)

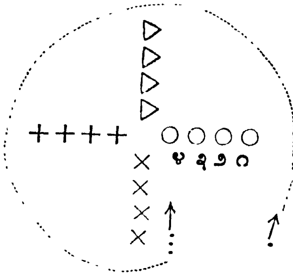
೭೧. ಅಂಕಡೊಂಕ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಾನ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಬ್ಬ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯ ಸುತ್ತಲು ಆತನ ಗುಂಪಿನವರು ಬಳ್ಳಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಆಟಗರು ೧, ೨, ೩....ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ನಂಬರ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ದುಂಡಗೆ ನಿಂತವರು ಜೋಡಿಸಿ ಹಿಡಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಕಮಾನ ಕಟ್ಟುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ನಡುವೆ ನಿಂತವನು ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರ ಕಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೆ ಹೊರಗೆ ಹಾಯುತ್ತ ವರ್ತಳವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಮುಗಿಸಿ ೧ನೇ ಆಟಗನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವನು. ಒಂದನೆ ಆಟಗನು ಹೀರೆ ಹುದ್ದರಿಯಂತೆ ಸುತ್ತಲೂ ಕಮಾನುಗಳ ಒಳಗೆ ಹೊರಗೆ ಓಡಿ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ನಂತರ ೨ನೇ ಆಟಗನು ಓಡುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಓಡಿ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೭೨. ಕತ್ತರಿಯ ಶರ್ಯತ್ತು

ಹುಡುಗರ ನಾಲ್ಕಾರು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯ ಹಾಗೆ (ಗಾಲಿಯ

ಹಲ್ಲುಗಳಂತೆ ಒಳಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಹುಡುಗರು ಇರುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಅಚ್ಚಿನ ಹೊರಬದಿಗೆ ಇದ್ದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡುಗರು ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ, ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಿ ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಇದ್ದ ಎರಡನೇ ಹುಡುಗನ ಕೈಬಡಿದು (ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು) ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡಿ



ಆಕೃತಿ ೧೨.

ಆಟ ಮುಗಿಸುವುದು. ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

ಬದಲುಗಳು: ೭೩. ಗುಂಪಿನ ಸಾಲುಗಳು ಎದುರು ಬದರು ಎರಡು ರೇಖೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ೭೪. ನಾಲ್ಕು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಚೌಕಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ೭೫. ಒಂದೇ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು.

೭೬. ಅಗಲುಗಾಲ ಚೆಂಡು

ಆಟಗರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಕಾಲು ಅಗಲಿಸಿ ಬದಿಗಿದ್ದವನ ಪಾದಗಳಿಗೆ ತನ್ನ ಪಾದಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವನು ವರ್ತುಳದ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನು" ನಿಲ್ಲುವನು ಅವನು ಫುಟ್-ಬಾಲ್‌ನ್ನು ಒದೆದು ಕಾಲು ಸಂದಿಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಯಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಆಟಗರು ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಕೈಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯುವರು. ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ತನ್ನ ಬಲಕ್ಕಿರುವ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಟ್ಟವನು "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಸಾಗುವುದು.

೭೭. ಬಾಂಬು ಎಸೆಯುವುದು

ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನ" ಹೊರತಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ

(ಅಂದರೆ ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ಬಳ್ಳಿ ಹಿಡಿಯುವದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ) ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಚಂಡಿನಿಂದ (ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವ್ಹಾಲಿಬಾಲ್-) ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೇ ಹೊಡೆದು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯುವನು. ಹೊರಗೆ ಬಂದವರು ಸಹ ಚಂಡಿನಿಂದ ಒಳಗಿದ್ದವರನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಸಹಾಯವಾಗುವರು. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಇದ್ದ ಮೇಲಾಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೮೮. ದೀಕ್ಷಾ (ಅಥವಾ ಸಹಾಯ ಮುಟ್ಟಾಟ)

ಒಬ್ಬನು ದೀಕ್ಷಾ ಕೊಡುವವನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಅವನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವರು. ದೀಕ್ಷಾಗಾರನು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿದು ಅವನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ಇಟ್ಟರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ದೀಕ್ಷಾ ಹೊಂದಿದಂತಾಗುವದು. ದೀಕ್ಷಾಹೊಂದಿದವನು ಉಳಿದವರನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಾನೇ ದೀಕ್ಷಾ ಕೊಡದೆ ದೀಕ್ಷಾಗಾರನನ್ನು ಕರೆದು ಅವನಿಂದ ದೀಕ್ಷಾ ಕೊಡಿಸುವನು. (ಗುರುತಿಗಾಗಿ ದೀಕ್ಷಾಗಾರನು ಮತ್ತು ಅವನ ಸಹಾಯಕರು ತಮ್ಮ ಅಂಗಿಯನ್ನು ನಡಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.)

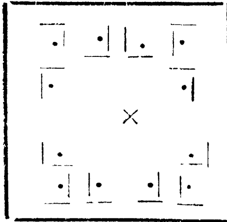
ಬದಲು: ೭೯. ದೀಕ್ಷಾಗಾರನು ಅರಿವೆಯ ಮುರಿಗೆಯಿಂದ ಆಟಗನನ್ನು ಮೂರು ಸಾರೆ ಬಡಿದು ದೀಕ್ಷಾ ಕೊಡುವುದು.

೮೦. ಪಕ್ಕದವನನ್ನು ಅಟ್ಟುವುದು

ಇದು "ಗಂಗಾಳ ಮುರಿಗೆಯ" ನಮೂನೆಯ ಆಟ. "ಕಳ್ಳ" ನ ಹತ್ತಿರ ಒಂದು ವಸ್ತ್ರದ ಮುರಿಗೆಯು ಇರುವುದು. ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಒಡ್ಡಿ ದುಂಡಗೆ ಒಳಮುಖವಾಗಿ ಕೂಡ್ರುವರು. "ಕಳ್ಳನು" ಸೂತ್ತಲೂ ತಿರಗುತ್ತ ಮೆಲ್ಲನೆ ವಸ್ತ್ರದ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗನ ಕೈಯೊಳಗೆ ಇಟ್ಟು ಮುಂದೆ ಓಡಿ ಆ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ವಸ್ತ್ರ ಇದ್ದ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಬಲಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನನ್ನು ಮುರಿಗೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಪಕ್ಕದವನು ಎದ್ದು ವರ್ತುಳದ ಸೂತ್ತಲೂ ಓಡಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಕೂಡ್ರುವನು. ಮುರಿಗೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನು ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನು ತಾನು ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟ ಆಟಗನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು.

೮೧. ಬೆಕ್ಕಣ್ಣಗೆ ಮನೆ ಬೇಕು

ಒಬ್ಬನು "ಬೆಕ್ಕು" ಆಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಆಟದ ಅಂಗಳ ತುಂಬ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆ ಹೊಡೆದು, ಮೂಲೆಗಳನ್ನು (ಕೋನಗಳನ್ನು) ಮಾಡಿ ಅಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. "ಬೆಕ್ಕಣ್ಣಗೆ ಮನೆ ಬೇಕು!" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಬೆಕ್ಕು ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಡ್ಡಾಡುವುದು. "ಬೇಕಾದರೆ ಹುಡುಕು!" ಎಂದು ಆಟಗರು ಅನ್ನುವರು. ಬೆಕ್ಕಿನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಎಳೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಗರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ಈ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕು ಒಂದು ಮೂಲೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಮುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಆದರೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದರೂ "ಮನೆಯು" ಸಿಗದಿದ್ದರೆ "ಎಲ್ಲರೂ ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ! ಎಂದು ಬೆಕ್ಕು ಕೂಗುವದು. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಬೆಕ್ಕು ತಾನೊಂದು ಮೂಲೆಯನ್ನು ಸೇರುವುದು. ಮೂಲೆ ಇಲ್ಲದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗನು "ಬೆಕ್ಕು" ಆಗುವನು.



ಆಕೃತಿ ೧೩

೮೨. ಅದಲು ಬದಲು ಶರ್ಯತ್ತು

ತಯಾರಿ: ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲಿನ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಒಂದರ ಬದಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಎರಡೆರಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ದೇಶಿ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. **ಕೃತಿ:** ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿಯ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಓಡಿಹೋಗಿ ಆ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿಯ ಮತ್ತೊಂದು ವರ್ತುಳಕ್ಕೆ ಬದಲಿಸುವನು. ಮತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬಂದ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡೆದು ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎರಡನೇ ಆಟಗನು ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ವರ್ತುಳಕ್ಕೆ ಬದಲಿಸುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರ



ಆಕೃತಿ ೧೪.

ಸರತಿಯು ಆದನಂತರ ಕಡೆಯ ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವಾಗ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಯಾರು ನಂತರ ದಾಟುವರೆಂಬುದನ್ನು ನೋಡುವುದು. **ಗೆದ್ದವರು** : ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು. (ಉದಾ. ೧೦೦,೬೦,೩೦). ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಪ್ಪಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ವಜಾ ಮಾಡುವುದು. **ತಪ್ಪುಗಳು :** ೧. ಕೈ ಬಡಿಯುವದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲೇ ಆರಂಭದ ಗೆರೆದಾಟಿ ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು. ೨. ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಾಗ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು. ೩. ಲೋಡನ್ನು ವರ್ತುಳ ಬಿಟ್ಟು ಇಡುವುದು. ೪. ಬಿದ್ದ ಲೋಡನ್ನು ಮತ್ತೆ ನಿಲ್ಲಿಸದೆ ಬರುವುದು,

೮೩. ಕೆಡವಿ ಹಚ್ಚುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ತಯಾರಿ : ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಐದಾರು ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಡುನಡುವೆ ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ಇಡುವುದು **ಕೃತಿ :** ಒಬ್ಬ ಆಟಗನು ಅವುಗಳನ್ನು ಕೆಡಹುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಅವುಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ಉಳಿದ ನಿಯಮಗಳು ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ ೮೨ನೇ ಶರ್ಯತ್ತಿನಂತೆ.

O O O | i i i i i |
X X X | i i i i i |

ಆಕೃತಿ ೧೫.

೮೪. ಬಂಕಗಾಲ ಶರ್ಯತ್ತು

ತಯಾರಿ : ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಕಾಲು ಅಗಲಿಸಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಗುಂಪುಗಳ ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಗಳು ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನವರ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು (ಅಥವಾ ಬೇರೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು) ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತಯಾರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. **ಕೃತಿ :** ಶಿಕ್ಷಕನು "ಶುರು!" ಅಂದ ಕೂಡಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಬ್ಬರು ಕೊಡುತ್ತ ಎಲ್ಲರ ಕಾಲ ನಡುವೆ ಹಾಯಿಸುವರು. ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಅದನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಓಡಿ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಸುತ್ತು

ಹಾಕಿ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತನ್ನ ಕಾಲುಗಳ ನಡವಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾಯಿಸಿಕೊಡುವನು ಇದರಂತೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮಾಡುವರು. ಹಿಂದಿನ ಆಟಗರು ಚೆಂಡು ತಕ್ಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಬಂದಹಾಗೆ ಮುಂದಿನ ಆಟಗರು ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವರು. **ಗೆದ್ದವರು**: ೧. ಕಂಚಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ದಾಟಿದ ಹಿರೇಮಣಿಯ ಗಂಪಿನವರು ಗೆದೆಯುವರು ೨. ಡೆಯ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಸರತಿಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ಶಿಕ್ಷಕನನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನ ಗುಂಪು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೮೫. ನಡಕಟ್ಟುವ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಒಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಮೂರು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನ ನಡದ ಸುತ್ತಲೂ ಕೈ ಕಟ್ಟುವನು. ಕಳ್ಳನು ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನ ಬೆನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಇದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಗಂಪಿನವರು ಯತ್ನಿಸುವರು. ಕಳ್ಳನು ಯಶಸ್ವಿಯಾದರೆ ಗುಂಪಿನ ಮುಂದಿನವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೮೬. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಚಂಡು ಕಳಿಸುವ ಮೇಲಾಟ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ನಂತರ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬನು ನಿಲ್ಲುವದು. ಹೀಗೆಯೇ ಎರಡೂ ಗುಂಪುಗಳ ಆಟಗರನ್ನು ದುಂಡಗೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಿರೇಮಣಿಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೆಂಡು (ಸಣ್ಣ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್) ಇರುವದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಬಲಗಡೆಯಿಂದ (ಅಥವಾ ಎಡಗಡೆಯಿಂದ) ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿಯೇ ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಚೆಂಡು ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಸುತ್ತು ಹೋಗಿ ಹಿರೇಮಣಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಬಂದರೆ ಆಟವು ಮುಗಿಯುವುದು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನಿಯಮಗಳು : ೧. ಚೆಂಡು ಕೈಯಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಕೆಡವಿದವನೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ೨. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯದೆ ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರು ಕೈಯೊಳಗೆ ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು.

೮೭. ನಾಯಕನನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು

"ಕಳ್ಳ"ನು ಹೋಗಿ ದೂರ ಮರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಿಗರೆಲ್ಲರೂ ದುಂಡಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ನಾಯಕನಾಗುವನು. ಉಳಿದ ಆಟಿಗರು ಅವನು ಮಾಡಿದಹಾಗೆ ಮಾಡುವರು. ಉದಾ. ಎವೆ ಇಕ್ಕುವುದು, ಚಪ್ಪಾಳಿ ಬಾರಿಸುವುದು, ಕಾಲು ಚಪ್ಪರಿಸುವುದು, ಹಣೆ ಬಡಿಸುವುದು, ಮುಂತಾಗಿ. ಹೊಸ ಕೃತಿಯನ್ನು ನಾಯಕನೇ ಸುರುವು ಮಾಡಿದನಂತರ ಅದನ್ನು ಉಳಿದವರು ಅನುಕರಿಸುವರು. ಕಳ್ಳನು ನಾಯಕನನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿದರೆ ನಾಯಕನೇ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ನಾಯಕನನ್ನು ತೋರಿಸುವಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಲ ತಪ್ಪಿದರೆ ಕಳ್ಳನು ದಂಡಕೊಡುವನು (ನಮಸ್ಕರಿಸುವುದು, ಒದರುವುದು, ಮುಂತಾಗಿ) ಮುಂದೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೮೮. ತೋಳಬಂತಲೆ ತೋಳ

ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಹೊಡೆದು ದಡ್ಡಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು. ಮತ್ತೊಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತೋಳವು ತನ್ನ ಗವಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಇರುವುದು. ಒಬ್ಬ "ಕುರುಬ"ನು ಮತ್ತು ಆವನ "ಕುರಿಗಳು" ಅತ್ತಿತ್ತ ಆಡ್ಯಾಡುವವು. ತೋಳದ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಹೋದಕೂಡಲೆ ಕುರುಬನು "ತೋಳ ಬಂತಲೇ! ತೋಳ!" ಎಂದು ಕೂಗುವನು. ಕೂಡಲೆ ಕುರುಬನೂ ಕುರಿಗಳೂ ದಡ್ಡಿಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ತೋಳವು ಕುರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವುದು. ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಯು ಮುಂದೆ "ತೋಳ" ನಾಗುವುದು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಮೊದಲಿನವನೇ ಮತ್ತೆ "ತೋಳ"ನು.

ಬದಲು : ೮೯. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು "ತೋಳ"ನಿಗೆ ಸಹಾಯಕರು.

೯೦. ಯಾರು ಉಳಿದರು?

ಒಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನು ತನ್ನ ಎದುರಿಗೆ ಒಂದು ಚಿಹ್ನವನ್ನು ಬರೆಯುವನು. ಕಳ್ಳನು ತಾನು ಓಡುತ್ತ, "ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಿರಿ!" ಎಂದು ಎಲ್ಲರಿಗೆ ಹೇಳುವನು. ಆಟಿಗರು ಓಡುವರು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕಳ್ಳನು "ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿರಿ!" ಎಂದು ಹೇಳುವನು. ಕಳ್ಳನು ಮತ್ತು ಉಳಿದವರು ಬೇಕಾದ ಚಿಹ್ನದ ಎದುರಿಗೆ ನಿಲ್ಲಲು ಯತ್ನಿಸುವರು. ಚಿಹ್ನದ ಸ್ಥಳವು ಸಿಗದೆ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು.

ಬದಲು : ೯೧. ಕಳ್ಳನು **ಸರತಿಗೊಮ್ಮೆ** ಒಂದು ಚಿಹ್ನವನ್ನು ಅಳಿಕಿಸುವನು. ಚಿಹ್ನದ ಸ್ಥಳವು ಸಿಗದವನು ಹೊರಗಾಗುವನು. ಒಂದು ಅಥವಾ ಮೂರು ಚಿಹ್ನಗಳು (ಮೇಲಾಟಗಳು) ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

೯೨. **ಕಂದಕ ಶರ್ಯತ್ತು**

ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಿಗರು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ನಿಂತು ಕಂದಕವನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಕಡೆಯ ಆಟಿಗನು ತನ್ನ ಸಾಲಿಗರ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯ್ದು ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಕಂಚಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಕೊನೆಗೆ ಇದ್ದ ಆಟಿಗನ ಕೈಬಡೆದು ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವನು. ಎಲ್ಲ ಆಟಿಗರು ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

ಬದಲುಗಳು : ೯೩. **ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೪. **ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೫. **ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೬. **ಹದಡಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೭. **ನಡುವೆ ಇಟ್ಟ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಜಿಗಿದು ಓಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೮. **ಗಣಿಕೆಯನ್ನು ಕೊಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು.** ೯೯. **ಒಜ್ಜೆಯನ್ನು ಒಯ್ಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು.**

೧೦೦. **ಲಾಳಿ ಶರ್ಯತ್ತು**

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಗುಂಪಿನ ಒಂದು ಭಾಗದ ಎದುರಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗವು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಎರಡೂ ಭಾಗದವರು ೪೦-೫೦ ಅಡಿ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು ಒಂದು ಭಾಗದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಿಗನು ಓಡಿಹೋಗಿ, ತನ್ನ ಎದುರಿನ ಭಾಗದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಿಗನ ಕೈಬಡೆದು ಆ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆ ಆಟಿಗನು ಓಡಿಬಂದು ಮೊದಲನೇ ಭಾಗದ ಎರಡನೇ ಆಟಿಗನ ಕೈಬಡೆದು ತಾನು ಅವನ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎಲ್ಲರೂ ಓಡಿದ ನಂತರ ಎರಡೂ ಭಾಗದವರ ಸ್ಥಳಾಂತರವಾಗುವುದು. ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಮೊದಲಿನ ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

○ ೬ ×
○ ೪ ×
○ ೨ ×
↓
○ ೧ ×
○ ೩ ×
○ ೫ ×

ಆಕೃತಿ ೧೬

ವರ್ಗ : III-IV

೧೦೧. ಮೂವರ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಮೂರು ಮೂರು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಕೈ ಕಟ್ಟುವರು ಇಂಥ ಮೂವರ ಒಂದು ಗುಂಪು “ಕಳ್ಳ”ರಾಗುವುದು. ಈ ಗುಂಪು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಗುಂಪು ಕಳ್ಳರಾಗುವುದು. ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ಕೈ ಬಿಡದೆ ಓಡಾಡುವುದು.

೧೦೨. ಚೆಂಡು ಮುಟ್ಟಾಟ

ಒಬ್ಬ “ಕಳ್ಳ”ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇರುವದು. ಆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಆಟಗರನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಚೆಂಡು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಬಡಿದರೆ ಅವನು “ಕಳ್ಳ”ನಾಗುವನು. ಬಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ತರುವನು. ಹೀಗೆ ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳದೊಳಗೆ ಆಟವಾಡುವುದು.

೧೦೩. ಅದಲು ಬದಲು ಶರ್ಯತ್ತು

ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ವರ್ತುಳದ ಒಂದೊಂದು ಬದಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದರಂತೆ ಒಂದೊಂದು ಭಾಗದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನಲ್ಲಿ ಕೋಲಿನ ಒಂದು ಗಣಿಕೆ (ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವಸ್ತು) ಇರುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಎರಡೂ ಭಾಗದ ಮೊದಲಿನ ಆಟಗರು ನಡುವೆ ಇರುವ ವರ್ತುಳದ ಹತ್ತಿರ ಓಡಿಬಂದು ಅಲ್ಲಿ ಗಣಿಕೆಯನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬದಲಾಯಿಸಿ ತಿರುಗಿ ತಮ್ಮ ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಗಣಿಕೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾವು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆಟ ಆದ ನಂತರ ಮೇಳಗಳಿಗೆ ಗೆದ್ದಂತೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

ಆಕೃತಿ ೧೦೭

ಬದಲು : ೧೦೪. ಗಣಿಕೆಯನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಬದಲಿಸದೆ ಎರಡೂ ಭಾಗದ ಆಟಗರು ಕೂಡಿದಲ್ಲಿ ಬದಲಿಸುವುದು.

೧೦೫. ನಾಯಿ ಮತ್ತು ಎಲುವು

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಆಟಗರುಳ್ಳ ಎರಡು ಮೇಳಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ೪೦-೫೦ ಅಡಿ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ

೩ ೨ ೧ ೬ ೫ ೪ ೩ ೨ ೧





೧ ೨ ೩ ೧ ೨ ೩ ೪ ೫ ೬

ಆಕೃತಿ ೧೮ ಆಕೃತಿ ೧೯

ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದವರು ೧ ರಿಂದ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ನಂಬರು ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುವರು. ಎರಡೂ ಮೇಳಗಳ ನಡುವೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ, ಕೈ ವಸ್ತ್ರ ಅಥವಾ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಣಕು ಇರುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಆಟಗರ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಂಬರ (ಅಂಕಿ) ಕರೆಯುವನು. ಎರಡೂ ಮೇಳಗಳಲ್ಲಿರುವ ಆ ನಂಬರಿನ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗರು ನಡುವೆ ಇಟ್ಟ ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಯ್ಯಲಿಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುವರು (ಆಕೃತಿ ೧೮). ಪ್ರತಿ ಪಕ್ಷದವನನ್ನು ಗುಂಗಿಸುತ್ತ ಮರೆಮಾಚಿ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಒಯ್ಯುವುದು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಯ್ದ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ತರುವನು. ಆದರೆ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದರೊಳಗೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗನು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿದವನ ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣವು ದೊರಕುವುದು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಪಾಳೆಯು ಬರುವಂತೆ ಅನೇಕ ಬಾರೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳವು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲುಗಳು : ೧೦೬. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಂದೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಇಡುವುದು (ಆಕೃತಿ ೧೯). ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಯ್ಯಲಿಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬರುವರು. ಹೆಚ್ಚು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಬಂದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು. ೧೦೭. ನಡುವೆ ಇಟ್ಟ ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಯ್ಯುವ

ಮೊದಲು ಎರಡೂ ಮೇಳದವರು ಕುಂಟುತ್ತ ಅಥವಾ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಆದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವುದು.

೧೦೮. ಹಾರಗೋಲ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನ ಹತ್ತಿರ ೩-೪ ಮೊಳ ಉದ್ದವಾದ ಒಂದು ಕೋಲು (ಅಥವಾ ಹಗ್ಗವು) ಇರುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನು ಕೋಲು ಸಹಿತ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಸುಮಾರು ೨೫ ಅಡಿ ಅಂತರದ ಮೇಲೆ ಎದುರಿಗಿರುವ ಕಂಚೆ ಯನ್ನು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವನು. ಆಗ ಕೋಲಿನ ಒಂದು ತುದಿ ಯನ್ನು ತಾನು, ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನು ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರೂ ಬಾಗಿ ಕೋಲನ್ನು ಎಲ್ಲರ ಕಾಲಬುಡದಲ್ಲಿ ಹಾಯಿಸುವರು. ಆಟಗರು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಅದನ್ನು ದಾಟುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆಯೇ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನು ನಿಲ್ಲುವನು. ಆದರೆ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗನು ಕೋಲನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಮೊದಲನೆಯವನಂತೆ ಕಂಚೆಯನ್ನು ಸುತ್ತುಹಾಕಿ ಬಂದು ನಂತರ ಮೂರನೆಯ ಆಟಗನೂ ಅವನೂ ಕೂಡಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಕೋಲನ್ನು ಎಲ್ಲರ ಕಾಲ ಕೆಳಗೆ ಹಾಯಿಸುವರು. ಎರಡನೇ ಆಟಗನು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು

ಬದಲುಗಳು : ೧೦೯. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜತೆಜತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಜತೆಯವರು ಕೋಲು ಸಹಿತ ಓಡಿ ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಕೋಲನ್ನು ಎಲ್ಲರ ಕಾಲಬುಡದಲ್ಲಿ ಹಾಯಿಸಿ ಅದನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಜತೆ ಯುವರಿಗೆ ಕೊಡುವುದು. ೧೧೦ ಮುಂದಿನ ಆಟಗನಿಂದ ಹಿಂದಿನ ಆಟಗನ ವರೆಗೆ ಕೋಲನ್ನು ಹಾಯಿಸುವುದು. ಆಟಗರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ೪-೫ ಅಡಿ ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು.

೧೧೧. ವರ್ತುಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡಗರು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲು ನಡುನಡುವೆ ಸುಮಾರು ೫ ರಿಂದ ೧೦ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಅಥವಾ "ಓಡಿರಿ!" ಅಂದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡುವರು. ಓಡುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಆಟಗನನ್ನು

ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಹೊರಗಾಗುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಬಹಳ ಜನರು ಇದ್ದಾಗ ಕಡೆಯ ಮೂವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೧೨. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಓಡುವ ಗತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು—ಮೊದಲನೆಯ ಸೀಟಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಓಡುವುದು. ಎರಡನೆಯ ಸೀಟಿಗೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ ("ಫೂಮ್ ಜಾವ" ಮಾಡಿ) ಓಡುವುದು. ಮೂರನೆಯ ಸೀಟಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಓಡುವುದು. ನಾಲ್ಕನೇಯ ಸೀಟಿಗೆ ಓಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ೧೧೩. ಕುಂಟುತ್ತ ಓಡುವುದು. ಕುಂಟುವ ಕಾಲನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು. ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು.

೧೧೪. ಮೇಳಗಳ ವರ್ತುಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಓಟವು ೧೧೧ನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಂದೇವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ನಾಲ್ಕುನಾಲ್ಕರಂತೆ ನಂಬರು ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದು ನಂಬರಿನವರೆಲ್ಲ ೧ನೆಯ ಗುಂಪು, ಎರಡು ನಂಬರಿನವರೆಲ್ಲ ೨ನೆಯ ಗುಂಪು, ಮೂರು ನಂಬರಿನವರೆಲ್ಲ ೩ನೆಯ ಗುಂಪು, ನಾಲ್ಕು ನಂಬರಿನವರೆಲ್ಲ ೪ನೆಯ ಗುಂಪು, ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಒಂದನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು ಓಡುವುದು. ಅದರಲ್ಲಿಯ ಮೇಲಾಳನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಉಳಿದ ಗುಂಪಿನವರನ್ನೂ ಓಡಿಸಿ ಅವರಲ್ಲಿಯ ಮೇಲಾಳನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಲ್ಲ ಮೇಲಾಳುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡಬೇಕು. ಅವರಲ್ಲಿಯ ಹಿರಿಯ ಮೇಲಾಳನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಓಡುವಾಗ ಉಳಿದ ಗುಂಪಿನವರು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು ಅಥವಾ ಕೂಡ್ರುವರು.

೧೧೫. "ಮೂರಾಳು" ಅಥವಾ (ಜಪಾನಿ ಖೋಖೋ)

ಒಬ್ಬನು " ಕಳ್ಳ " ಮತ್ತೊಬ್ಬನು " ಓಡುವವ " ಉಳಿದವರು ಜತೆಜತೆಯಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡು ಜತೆಗಳ ನಡುವೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರವಿರುವುದು. ಕಳ್ಳನು ಮತ್ತು ಓಡುವವನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ

ೂಡಲೆ " ಓಡುವನು " ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುವನು. " ಕಳ್ಳನು "
ವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಅವನ ಹಿಂದಯೇ ಓಡುವನು. ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ
ೂಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಓಡುವವನು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಬಂದು ಯಾವದಾದ
ೂಂದು ಜತೆಯ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಗ ಆದ ಮೂರಾಳುಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ
ಂತ ಆಟಿಗನು ಓಡುವವನಾಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ಮೊದಲನೆಯುವನನ್ನು
ಟ್ಟು ಇವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನೂ ಮತ್ತು ಆಟಿಗರೂ
ರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗೆ ಓಡಾಡಬಹುದು.

ಬದಲು : ೧೧೬. **ಕೈಗಳನ್ನು ಕೊಂಡೆ ಹಾಕುವುದು** —
ಂಡಗೆ ಜತೆಯಾಗಿ ಕೈಯೊಳಗೆ ಕೈ ಪೋಣಿಸಿ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ
ಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬರ ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಓಡುವವನು
ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನ ಹೊರಬದಿಯ ಕೈಗೆ ಕೊಂಡಿ ಹಾಕಿ ನಿಲ್ಲುವನು.
ಗ ಕಳ್ಳನು ಮೂರನೇ ಆಟಿಗನನ್ನು ಬೆನ್ನು ಕಟ್ಟುವನು.

೧೧೭. ಕುರುಡರ ಗಂಟೆ

ಆಟಿಗರೆಲ್ಲರು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬೈಲೊಳಗೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು.
ಳ್ಳನು ಒಂದು ಗಂಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ಅದನ್ನು
ಬಾರಿಸುತ್ತ ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿದಾಡುವನು. ಗಂಟೆಯ ಸಪ್ಪಳದ ಮೇಲಿಂದ
ಳ್ಳನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೧೧೮. ಯುವರಾಜ

ಬೈಲಿನ ಒಂದು "ಅರಮನೆ"ಯಿಂದ "ಯುವರಾಜನು" ಹೊರಡುವನು.
ಇಬ್ಬರು ಕೈಕೈ ಹಿಡಿದು ಯುವರಾಜ ರಕ್ಷಕರಾಗಿ ಅವನ ಮುಂದೆ
ನಡೆಯುವರು. ಆಟಿಗರು ರಕ್ಷಕರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಯುವರಾಜನನ್ನು
ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ರಕ್ಷಕರು ಯುವರಾಜನ ಸುತ್ತಲೂ ಸರಿ
ದಾಡುತ್ತ ಆಟಿಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಯುವರಾಜನು ರಕ್ಷಕರ
ಸುತ್ತಲೂ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಆಟಿಗರನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು.
ರಕ್ಷಕರನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಯುವರಾಜನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ
ಯುವರಾಜನಾಗುವನು. ಮತ್ತೆ ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು ರಕ್ಷಕರಾಗಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ
ಆಟ ಸಾಗುವದು.

೧೧೯ ಕುಂಟತೋಳ

ಬೈಲಿನ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿದ "ಗವಿ"ಯೊಳಗೆ ಒಂದು ಕುಂಟ "ತೋಳವು" ಕೂತಿರುವುದು. ಉಳಿದವರು "ಕುರಿ" ಗಳಾಗಿ ಬೈಲಿನ ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ದಡ್ಡಿಯಿಂದ—"ಕುಂಟತೋಳ ! ಕುಂಟತೋಳ; ನಿನಗೆ ಯಾರೂ ಸಿಗುವದಿಲ್ಲ !" ಎಂದು ಚೇಷ್ಟೆ ಮಾಡುತ್ತ ತೋಳನ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ತೋಳವು ಜಪ್ಪಿಸಿ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು. ಆದರೆ ಗವಿ ಬಿಟ್ಟು ಮೂರು ಹೆಜ್ಜೆ ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಾಲಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ತಮ್ಮ ದಡ್ಡಿಯನ್ನು ಸೇರುವುದರೊಳಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಗಳು ಗವಿಗೆ ಹೋಗಿ ಕುಂಟುವ ತೋಳಗಳಾಗುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಸಾಗಿ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಕುರಿಯು ಮುಂದಿನಸಲ ಮೊದಲಿನ ಕುಂಟತೋಳ ಆಗುವುದು. ಕುಂಟುವಾಗ ತೋಳವು ಕಾಲನ್ನು ಊರಿದರೆ ಕುರಿಗಳು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಅದರ ಗವಿಗೆ ಅಟ್ಟುವರು. ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ ತೋಳವು ಕುಂಟುವ ಕಾಲನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

೧೨೦. ಇಟ್ಟು ತೆಗೆಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಡುನಡುವೆ ಎಂಟು ಹತ್ತು ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಆರು ಸಣ್ಣ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲು ಇಡುವುದು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯ ಆರೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ತಂದು ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎರಡನೇ ಆಟಗನು ವರ್ತುಳಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲು ಇಟ್ಟು ಬಂದು ಮೂರನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡೆದು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಒಬ್ಬನು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತರುತ್ತ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಅವುಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

೧೨೧. ಏಳು-ಬೀಳು ಶರ್ಯತ್ತು

ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಎದುರು ಮೂರು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದೊಂದು ಸಣ್ಣ ವರ್ತುಳ ವನ್ನು ತೆಗೆದು ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಇಡುವುದು.

"ಶುರು !" ಅಂದಕೂಡಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗನು ಓಡಿಹೋಗಿ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿದ್ದ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಎದ್ದುನಿಲ್ಲಿಸಿ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವಾಗ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕೆಡವಿ ಬರುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಆರಂಭದ ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡೆದು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಮಾಡುವುದು. ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೧೨೨. ಕಾಲಚೆಂಡು ತಪ್ಪಿಸುವುದು

ಎರಡು ಮೇಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ೪ ರಿಂದ ೧೨ ರ ವರೆಗೆ ಆಟಗರು ಇರುವರು. ೩೦-೪೦ ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೇಳದವರು ಇರುವರು. ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಎರಡನೇ ಮೇಳದವರು ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹೊರಗಿನವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವರು. ಅಥವಾ ತಲೆಯಿಂದ ದೂಡುವರು. ಒಳಗಿನವನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಬಡಿದರೆ ಅವನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವನು. ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲು ನಿಂತವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಕೈಯಿಂದ ಚೆಂಡು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನೂ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಒಳಗಿನವರೆಲ್ಲರೂ " ಸತ್ತ " ಮೇಲೆ ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗೆ ಒಳಗಿನವರು ಹೊರಗೆ ಆಗಿ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಿಸಿ ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಆರಂಭಿಸುವುದು. ಕಡಿಮೆ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ತುಳದೊಳಗಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೨೩. ನಂಬರ ಬದಲಿಸುವುದು

ಒಬ್ಬನು " ಕಳ್ಳ " ನಾಗುವನು ಉಳಿದವರು ಅವನ ಸುತ್ತಲು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆಟಗರು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ನಂಬರ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಕಳ್ಳನು ಬೇಕಾದ ಎರಡು ನಂಬರ ಕರೆಯುವನು. ಆ ಎರಡೂ ನಂಬರಿನವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವರು. ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಕಳ್ಳನು ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗನ ತೆರವಾದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಸ್ಥಳ ಸಿಗದೆ ಇದ್ದವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೧೨೪ ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ನೂಕುವುದು

ಆಟಗರು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡು ಮೂರು ಅಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಒಳಗೆ ಒಂದು ವರ್ತುಳ ತೆಗೆಯುವುದು. ಆಟಗರು ಎರಡೆರಡರಂತೆ

ಅಂಕಿ ಎಣಿಸುವರು. ಒಂದನೇ ಅಂಕಿಯುವರು ಒಂದು ಮೇಳ ಮತ್ತು ಎರಡನೇ ಅಂಕಿಯುವರು ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳ. ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಒಬ್ಬರ ನ್ನೊಬ್ಬರು (ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರನ್ನು) ದೂಡಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಯಾವನು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಮೊದಲು ಕಾಲಿಡುವನೋ ಅವನ ಪಕ್ಷದವರೆಲ್ಲರು ಕುದುರೆ ಗಳಾಗುವರು. ಎರಡನೇ ಪಕ್ಷದವರು ಅವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ನಾಲ್ವತ್ತು ಐವತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯುವರೆಗೆ ಹೋಗುವರು. ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ಒಂದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಮತ್ತೆ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ದೂಡಾಡುವುದು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೨೫. ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟವನ ಪಕ್ಷದವರು ಕಂಚೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವುದು, ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹತ್ತುವುದು. ೧೨೬. ದೂಡುವಾಗ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

೧೨೭. ಬೆನ್ನಾಳಿನ ಶರ್ಯತ್ತು

ತಯಾರಿಯು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶರ್ಯತ್ತಿನಂತೆ. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಎರಡನೇ ಆಟಗನನ್ನು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಅವನನ್ನು ಇಳಿಸುವನು. ಮತ್ತು ತಾನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎರಡನೆ ಯುವನು ಓಡಿ ಬಂದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಮೂರನೇ ಆಟಗನನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವನು. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನನ್ನು ಹತ್ತುವನು; ಹಿಂದಿನವನನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಮೊದಲಿನ ಆಟಗನನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಆಟ ಮುಗಿಸುವುದು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುವರು.

೧೨೮. ಹುರಿ ಜಿಗಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಸಮ ಅಂಕಿಯವರು ಎಂದು, ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಭಾಗದವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗದವರು ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. (ಆಕೃತಿ ೧೬). ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದವರ ಹತ್ತಿರ ತುದಿಗೆ ಗುಣಿ ಇದ್ದ ಒಂದು ಮಾರು ಹುರಿಯು (Skipping Rope) ಇರುವುದು

(ಚಿತ್ರ ೫೨). ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಹುರಿಯನ್ನು ತುದಿಗಾಲಿನಿಂದ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಎದುರಿನ ಗೆರೆಯತನಕ ಓಡುವನು. ಅಲ್ಲಿ ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹುರಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಎಲ್ಲರ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಈ ಎರಡನೇ ಆಟಗನು ಹುರಿಯನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಬಂದು ಮೂರನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಡುವನು. ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ ಭಾಗದ ಆಟಗರು ಸ್ಥಳಾಂತರ ಹೊಂದುವರು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೨೯. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯುವುದು

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಒಬ್ಬನು ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು (ಕಾಲಚೆಂಡು ಅಥವಾ ವ್ಹಾಲಿಬಾಲ್—) ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ವರ್ತುಳದ ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರು ನಡುನಡುವೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ದುಂಡಗೆ ನಿಂತು ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುವರು. ನಡುವೆ ಇದ್ದವನು ಅವರಿಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ಆಟಗರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಿರುಗಿ ನಡುವೆ ಇದ್ದವನಿಗೆ ಒಗೆಯುವರು. ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಕೈಬಿಟ್ಟವನೇ ತರುವನು. ಎರಡು ಮೂರು ಮೇಳಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲುಗಳು : ೧೩೦. ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಯಾರೂ ನಿಲ್ಲುವದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ಓಡುತ್ತ ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವನಿಗೆ ಒಗೆಯುವುದು. ೧೩೧. ನಡುವೆ ಯಾರೂ ನಿಲ್ಲದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎದುರುಬದುರಿನವರು ಒಗೆದಾಡುವುದು.

೧೩೨. ಕೆಳಗೆ ಮೇಲೆ ಹಾಯುವುದು

ಆಟಗರ ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ನಾಲ್ಕು ಹುರಿಗಳನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ೨-೩ ಫೂಟು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಮುಂದೆ ಓಡಿ ಹುರಿಗಳ ಹತ್ತರ ಒಮ್ಮೆ ಕೆಳಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಮೇಲೆ ಹಾಯುತ್ತ ಕಂಚಿ ಮುಟ್ಟುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಮಾಡುವರು. ಕಂಚಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರಿಗೆ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸುವ ಮೇಳವು ಗೆದೆಯುವುದು.

ಬದಲು : ೧೩೩. ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಕಂಚಿ ಮುಟ್ಟಿದ ನಂತರ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಓಡಿ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡಿದು, ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಮೇಳಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೧೩೪. ಚೆಂಡು ಒಗೆದು ಕೂಡ್ರುವುದು

೬-೭ ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಹತ್ತು ಅಡಿ ಅಗಲವಾಗಿ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಮೇಳದ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಗಳು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರ ಎದುರಿಗೆ ಉಳಿದವರು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ಆತನು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಸುತ್ತಲು ತಿರುಗಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ತಿರುಗಿ ಹಿರೇಮಣಿಗೆ ಒಗೆದು ಕೆಳಗೆ ಕೂಡ್ರುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಆಡಿ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೩೫. ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಹಗ್ಗದ ಶರ್ಯತ್ತು

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಮೇಳ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದವರಿಗೆ ಒಂದು ಕಾಲುಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಎಂಟು **ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ** ಒಂದು ಹಗ್ಗವನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಹಗ್ಗದ ಆಚೆಯ ಬದಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆ ಇರುವುದು. ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಓಡಿ ಬಂದು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಜಿಗಿದು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಒಗೆದು, ತಾನು ಗೆರೆಗೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಆಡುವರು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೩೬. ಸಳಿ ಉರುಳಿಸುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಸಳಿ. ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ೪-೫ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು (ಲೋಡು

ಕಲ್ಲು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು) ನಡುನಡುವೆ ಅಂತರಬಿಟ್ಟು ಇಡುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ದುಂಡ ಸಳಿಯನ್ನು ಮೊದಲನೇ ಸಾಮಾನಿನ ಬಲಕ್ಕೆ ಎರಡನೇ ಸಾಮಾನಿನ ಎಡಕ್ಕೆ, ಹೀಗೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಮತ್ತೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಸಳಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಬಂದು ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸಳಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಆಟವನ್ನು ಬೇಗ ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೩೮. ಸಳಿ ಮತ್ತು ಚೆಂಡಿನ ಶರ್ಯತ್ತು

ಆರಂಭದ ಮತ್ತು ಕಂಚೆ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ೨ ಅಥವಾ ೩ ದುಂಡ ಸಳಿಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಕಾಲುಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಓಡುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಳಿಯೊಳಗಿಂದ ಉರುಳಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ತಿರುಗಿ ನೀಟಾಗಿ ಓಡಿಬಂದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆದಾಟಿ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಮೇಳದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಹೀಗೆ ಆಡುವರು. ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಬಂದ ಮೇಲೆ ಅವನ ಮೇಳದವರೆಲ್ಲರೂ ಕೈ ಎತ್ತುವರು.

೧೩೯. ಕಪ್ಪೆ ಜಿಗಿತದ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ೪-೫ ಅಡಿ ನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೊಣಕಾಲು ಊರಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ಕಾಲು ಅಗಲಿಸಿ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ನೀಟಾಗಿ ಓಡಿ ಬಂದು ತನ್ನ ಮುಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡಿದು, ಮುಂದೆ ಬಂದು ಕೂಡ್ರುವನು. ಎರಡನೆಯವನು ತನ್ನ ಮುಂದೆ ಇದ್ದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ (ಕಡೆಯ) ಆಟಗನ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ತನ್ನ ಎದುರಿನವನಿಗೆ ಬಡೆದು ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಕೂಡ್ರುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲರು ಮಾಡುವರು.

೧೩೯. ಮುಟ್ಟಿ ಚೆಂಡು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡುವುದು. ಓಡಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮೇರೆಯನ್ನು ನಿಯಮಿಸುವುದು. ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ರಬ್ಬರ ಅಥವಾ ಅರಿವೆಯ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಹಾಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೇ ಹೊಡೆಯುವರು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವರು. ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡಿಸಿ ಕೊಂಡವರು ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಕೂಡ್ರುವರು. ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ವೇಳೆಯ ಮೇರೆಗೆ (೫-೬ ನಿಮಿಷ) ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದವರು ಹೊಡೆಯುವವರಾಗುವರು, ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವರು ತಪ್ಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವವರಾಗುವರು. ಎರಡನೇ ಆಟಕ್ಕೂ ಅಷ್ಟೇ ಅವಧಿಯನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದ ಅಥವಾ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಇದ್ದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೪೦. ಕೈಬಡೆದು ಬರುವುದು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ " ಅ " ಮತ್ತು " ಬ " ಎಂದು ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು

ಅ O O O O O O
____
____
ಬ × × × × × ×

ಆಕೃತಿ ೨೦

ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. "ಅ" ಮೇಳದವರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, "ಬ" ಮೇಳದವರು ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, ಒಬ್ಬರ ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಅಡ್ಡಸಾಲಾಗಿ, ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಹಿಡಿಯುವರು. " ಅ " ಮೇಳದ ಆಟಗನೊಬ್ಬನು " ಬ " ಮೇಳದ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ಒಬ್ಬನ ಕೈ ಬಡೆದು ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಓಡುವವನನ್ನು, ತನ್ನ ಜಾಗೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು, ಕೈ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು " ಬ " ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕಿಸುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಓಡಿ ಬಂದವನು ತನ್ನ (" ಅ ") ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕಿಸುವನು. ಆ ಮೇಲೆ " ಬ " ಮೇಳದವನು " ಅ " ಮೇಳದವನ ಕೈಬಡೆದು ಓಡುವನು. ಹೀಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು

ಮೇಳದವರು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳದವರು ಕೈ ಬಡೆಯುತ್ತ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣ ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೪೧. ಹೀಗೆ ಮಾಡು ಹಾಗೆ ಮಾಡು

ವರ್ಗ ರಚನೆ : ಬಾಲಕರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕನ ಎದುರಿಗೆ ಬೇಕಾದತ್ತ ನಿಲ್ಲುವರು. **ಆಟದ ಕ್ರಮ :** ಶಿಕ್ಷಕನು "ಹೀಗೆ ಮಾಡು!'' ಎಂದು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವನು, ಅಥವಾ ಎಡ ಕಿವಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವನು, ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಬಾಲಕರು ಕೂಡಲೇ ಅದರಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಶಿಕ್ಷಕನು "ಹಾಗೆ ಮಾಡು!" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಒಂದು ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವನು. ಅದರಂತೆ ಬಾಲಕರು ಮಾಡಬಾರದು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಆಟಗನ ಮೇಲೆ ಒಂದು ತಪ್ಪು ಹೊರುವುದು. ಹೀಗೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಕಡಿಮೆ ತಪ್ಪು ಹೊರಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು. (**ಕೆಲವು ಕೃತಿಗಳು:** ಕಿವಿ ಹಿಡಿಯುವುದು, ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುವುದು, ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುವುದು, ಕೂಡ್ರುವುದು, ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸುವುದು, ಮುಂತಾದವುಗಳು.

೧೪೨. ನಡೆಯುವ ಪ್ರತಿಮೆಗಳು (ಬರ್ಫದ ಗೊಂಬೆಗಳು)

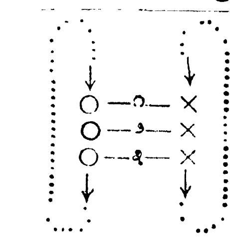
"ಕಳ್ಳ"ನು ಒಂದು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಗೋಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಅವನ ಹಿಂದೆ ೫೦-೬೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ೧ ರಿಂದ ೧೦ರ ವರೆಗೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸುವನು. ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಆರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು ಕಳ್ಳನ ಕಡೆಗೆ ನಡೆಯುವರು. ಕಳ್ಳನು "ಹತ್ತು!" ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಹಿಂತಿರುಗಿ ನೋಡುವನು. ಅವನು ತಿರುಗಿದಾಗ ಆಟಗರು ಸ್ತಬ್ಧವಾಗಿ, ಅಗಳಾಡದೆ, ನಿಲ್ಲುವರು. ಅಗಳಾಡಿದವರನ್ನು ಆರಿಸಿ ಕಳ್ಳನು ಅವರಿಗೆ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಕಳ್ಳನು ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿ ಹಿಂತಿರುಗುವನು. ಮತ್ತೆ ಆಟಗರು ಅವನ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ತಾನು ನೋಡಿದಾಗ ಅಗಳಾಡಿದವರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಕಳ್ಳನು

ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ ಕಳಿಸುವನು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಆಡುವುದರೊಳಗೆ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೪೩. ಕಳ್ಳನು ತೋರಿಸಿದ ಒಂದು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗರು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಉದಾ—ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ಒಂಟಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ೧೪೪. ಆಟಗರು "ಕಳ್ಳನ" ಸುತ್ತಲೂ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ಅವರಿಗೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಕುಂಟಲಿಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲವೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿಯ ಗೋಡೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವನು. ಆಟಗರು ಹಾಗೆ ಮಾಡುವರು. ಕಳ್ಳನು "ನಿಲ್ಲಿರಿ !" ಎಂದು ಸಂಜ್ಞೆ ಮಾಡಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮೊದಲು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ನಕ್ಕವರು ಅಥವಾ ಅಗಳಾಡಿದವರು ಹೊರಗಾಗುವರು.

೧೪೫. ಕಾಲಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ವರ್ಗ ರಚನೆ : ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಕಾಲು ಚಾಚಿ, ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಂದೆರಡು ಮೊಳದಷ್ಟು ಅಂತರಬಿಟ್ಟು, ಒಂದೇ ಅಡ್ಡ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕೂಡ್ರುವರು (ಆಕೃತಿ೨೧)



ಆಕೃತಿ ೨೧

ಆಟದ ಕ್ರಮ : ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಎದ್ದು ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಓಡಿ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಕಾಲಮೇಲಿಂದ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗಿ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಬಡೆದು ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಹೀಗೆಯೆ ಎರಡನೇ ಮತ್ತು ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಮಾಡುವರು. ಮೇಳದವರಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರನು ಜಿಗಿಯದೆ ಹೋದರೆ ಅವನ ಮೇಳವು ಸೋತಂತೆ. ಇಲ್ಲವೆ ಇಂಥ ತಪ್ಪಿಗೆ ೨ ಗುಣಗಳು ವಜಾ.

ಬದಲುಗಳು : ೧೪೬. ಒಂದು ಕಾಲಿನಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತ ಚಾಚಿದ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ೧೪೭. ಎರಡೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

೧೪೮. ಕರೆದೊಯ್ಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು.

ವರ್ಗ ರಚನೆ : ಒಂದನೇ ನಂಬರಿನ ಆಟಗನು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಅವನ ಎದುರಿಗೆ, ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, ಅವನ ಮೇಳದ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಉದ್ದಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. **ಆಟದ ಕ್ರಮ :** ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಒಂದನೇ ಆಟಗನು ಓಡಿ ಬಂದು, ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ, ತನ್ನ ಮೇಳದ ಎರಡನೇ ಆಟಗನ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಪುನಃ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಗೆ ಹೋಗುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಂದನೇ ಆಟಗನು ಅಲ್ಲೇ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆದರೆ ೨ನೇ ಆಟಗನು ತಿರುಗಿ ಬಂದು ೩ನೇ ಆಟಗನನ್ನು ಕೈ ಹಿಡಿದು ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಮೇಳಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೧×	O
೨×	O
೩×	O
೪×	O

ಆಕೃತಿ ೨೨

ತಪ್ಪುಗಳು : ಆಟಗನು ಕೈ ಹಿಡಿಯುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದರೆ, ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ತಿರುಗಿ ಬಂದರೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಕೂಡಿ ಓಡುವಾಗ ಕೈ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ತಪ್ಪು. ತಪ್ಪಿಗೆ ೨ ರಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ವಜಾ ಮಾಡುವುದು.

೧೪೯. ಹೋಗುವ ಬನ್ನಿ

ಒಬ್ಬನು “ ಕಳ್ಳ ” ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಒಳ್ಳಿ ಹಿಡಿದು ದುಂಡೆಗೆ ನಿಂತು ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಂತೆ ಆರು ಜನ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟುವಾಗ “ ಹೋಗುವ ಬನ್ನಿ !” ಎಂದು ಅನ್ನುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೂ ಕಳ್ಳನೂ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಇಲ್ಲವೆ ಓಡುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕಳ್ಳನು ಒಮ್ಮೆಲೇ “ ಕೈ ಬಿಡಿರಿ !” ಎಂದು ಅನ್ನುವನು. ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು (ಕಳ್ಳನು ಸಹಿತ) ತೆರವಿದ್ದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವನು. ಜಾಗೆಯು ಸಿಗದೆ ಉಳಿದವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ “ ಕಳ್ಳ ” ನಾಗುವನು.

೧೫೦. ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡಿರಿ

೫೦-೬೦ ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಆಡುವ ಅಂಗಳದ ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿನ ಮೇರೆಗಳನ್ನು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿ ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳನು ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಹುಡುಗರ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಉಳಿದ ಅರ್ಧ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಅಡ್ಡ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು "ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡಿರಿ !" ಎಂದು ಕೂಗುವನು. ಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು ಎದುರಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಓಡಿ ಸ್ಥಳಾಂತರ ಮಾಡುವರು. ಆಗ ಕಳ್ಳನು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲರೂ ಕಳ್ಳರಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು. ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಕಡೆತನಕ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಉಳಿದ ಒಬ್ಬ ಇಲ್ಲವೆ ಮೂರು ಮಂದಿ ಮೇಲಾಳುಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವುದು.

೧೫೧. ಹಾರುವ ಡಚ್ಚರು

ಆಟಗರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ದುಂಡಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಇಬ್ಬರು " ಕಳ್ಳರು " ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲು ಓಡುವರು. ಕಳ್ಳರಲ್ಲಿ ವರ್ತುಳದ ಬದಿಗೆ ಇದ್ದವನು ಆಟಗರಿಬ್ಬರು ಜೋಡಿಸಿ ಹಿಡಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಜತೆಯವರು ಕೈ ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡೇ ಕಳ್ಳರ ಜೋಡಿಯು ಓಡುವ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದ ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲು ಓಡುವರು. ಕಳ್ಳರು ಮತ್ತು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ತೆರವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಸ್ಥಳವು ಸಿಗದೇ ಇದ್ದವರು "ಕಳ್ಳ"ರಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

೧೫೨. ಗುಡ್ಡಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿದೆ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳನ ಸುತ್ತಲು ಆಟಗರು ಒಂದರ ಹಿಂದೆ ಒಂದರಂತೆ ಎರಡು ವರ್ತುಳ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಳಗಿನ ವರ್ತುಳದವರು " ಗಿಡ " ಗಳಾಗಿ ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು " ಗುಡ್ಡಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿದೆ ! ಓಡಿರಿ ! ಓಡಿರಿ !" ಎಂದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸಹತ್ತುವನು. ಕೂಡಲೇ ಹೊರಗಿನ ವರ್ತುಳದವರು ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುವರು. ಅವರು ಒಂದೆರಡು ಸುತ್ತು ಓಡಿದ ಮೇಲೆ ಕಳ್ಳನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಯಾವುದಾದರೊಂದು " ಗಿಡದ " ಮುಂದೆ

ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರು ಓಡುವದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಗಿಡದ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಗಿಡವು ದೊರಕದೆ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ " ಕಳ್ಳ " ನಾಗುವನು.

೧೫೩. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಹುಣಸೀಬೀಜದ ಚೀಲವನ್ನು ಒಗೆಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಒಂದೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಹುಡುಗರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಮೇಳದವರು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮುಂದೆ ಐದು-ಆರು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ೨-೩ ಗೇಣು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳ ತೆಗೆಯುವುದು. ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನ ಹತ್ತರ ಹುಣಸೀ ಬೀಜದ ೫ ಚೀಲಗಳು ಇರುವವು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಚೀಲಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದರಂತೆ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಗೆಯುವನು. ಚೀಲವು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ವರ್ತುಳದ ಗೆರೆಗೆ ಹತ್ತಿದರೆ ತನ್ನ ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ದೊರಕಿಸುವನು. ಚೀಲವು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಎಣಿಸುವದಿಲ್ಲ. ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದು, ಎರಡನೇ ಆಟಗನಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು, ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

೧೫೪. ಕಟ್ಟಿಗೆ ಆರಿಸುವುದು

ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಉದ್ದವಾದ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೫೦-೬೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ೨-೩ ಮೊಳ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಎರಡೆರಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವದು ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಆರೇಳು ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಇಡುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ವರ್ತುಳವು " ಸೆರೆಮನೆ" ಎಂದು ತಿಳಿಯುವುದು. ಆಟಗರು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಧ್ಯರೇಖೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು ಎದುರಿಗೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಕಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳದೆ ತಮ್ಮ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಂದು ಇಡುವುದು. ಓಡುವಾಗ ವಿರುದ್ಧ

ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರನ್ನು ತಂದು ತಮ್ಮ ಅಂಗಳದ "ಸೆರೆಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು. ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದ ನಂತರ ಹೆಚ್ಚು ಕಟ್ಟಿಗೆ ಇದ್ದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೫೫. ಕಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಕಾಯಲಿಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕಾವಲುಗಾರರನ್ನು ನೇಮಿಸುವುದು. ೧೫೬, ಸೆರೆಸಿಕ್ಕ ಆಟಗರಿಗೆ "ಉಪ್ಪು" ಕೊಟ್ಟು (ಮುಟ್ಟಿ) ಅವರನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು, ಇದನ್ನು ನೋಡಲಿಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ಕಾವಲುಗಾರನನ್ನು ಇಡುವುದು.

೧೫೭. ಹಾವಿನಪರೆ ತೆಗೆಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಮೊದಲನೇ ಆಟಿಗನು ಬಲಗೈಯನ್ನು ತೊಡೆಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯಿಸಿ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವನು. ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಕಡೆಯ ಆಟಿಗನು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಮಲಗಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಅವನ ಮುಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಿಗರು ಬಳ್ಳಿಕಟ್ಟಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಡದೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಮಲಗುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಮೊದಲನೇ ಆಟಿಗನ ಸರತಿಯು ಬಂದಾಗ ಅವನು ಮಲಗಿ ಕೂಡಲೇ ಎದ್ದು ಎಲ್ಲರನ್ನು ದಾಟುತ್ತ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಉಳಿದವರು ಅವನನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುವರು. ಸಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವಾಗ ಹಿಂದಿನ ಆಟಿಗರನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಆಟಿಗರೆಲ್ಲರು ಮೊದಲು ಮಲಗುತ್ತ ಆ ಮೇಲೆ ಏಳುತ್ತ ಸಾಗಿ ತಮ್ಮತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಬರುವರು. ಕೈಯನ್ನು ಬಿಡದೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಮೇಳಗಳಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೧೫೮. ಕಂದಕದೊಳಗಿಂದ ಪಾರಾಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಕಾಲು ಅಗಲಿಸಿ ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಿಗನು ಎಲ್ಲರ ಕಾಲೊಳಗಿಂದ ಹಾಯ್ದು ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಕಡೆಯ ಆಟಿಗನ ಕೈ ಬಡಿದು, ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಿಗರು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಬೇಗ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೫೯. ಅತ್ತ ಇತ್ತ ಚೆಂಡು

ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಒಂದು ಚೆಂಡು (ಕಾಲು ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಟೇನಿಸ ಚೆಂಡು). ಆಟಗರು ನಡನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ದುಂಡಗೆ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಚೆಂಡನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಒಗೆದಾಡುವರು. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿದ್ದ "ಕಳ್ಳನು" ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟವನು ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯದೆ ಕೆಳಗೆ ಬಿಟ್ಟವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

ಬದಲು : ೧೬೦. ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಒಗೆಯದೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವುದು; "ಕಳ್ಳನು" ಕಾಲಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು.

ವರ್ಗ : V-VI-VII

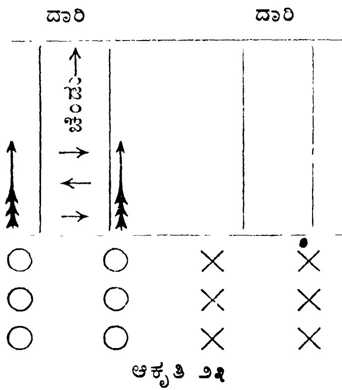
೧೬೧. ಕುದುರೆ ಚೆಂಡು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. "ಮಳೆ–ಬಿಸಿಲು" (Toss) ಗೆದ್ದವರು "ಸವಾರ" ರಾಗುವರು; ಸೋತವರು "ಕುದುರೆ" ಗಳಾಗುವರು. ಕುದುರೆಗಳಾದವರು ನಡುನಡುವೆ ತುಸು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸವಾರರು ಅವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕೂತು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು (ಫುಟ್ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವ್ಹಾಲಿಬಾಲ್) ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುತ್ತ ಎಡಕ್ಕಾಗಲಿ, ಬಲಕ್ಕಾಗಲಿ ಅದನ್ನು ಸಾಗಿಸುವರು. ಸವಾರರ ಕೈ ತಪ್ಪಿ ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿದ್ದ "ಕುದುರೆಯು" ಅದನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಸವಾರರ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವನು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಸವಾರರು ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಸವಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಬಡಿದರೆ ಸವಾರರು ಕುದುರೆಗಳಾಗುವರು, ಕುದುರೆಗಳು ಸವಾರರಾಗುವರು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮೊದಲಿನವರೇ ಮತ್ತೆ ಕುದುರೆಗಳಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

೧೬೨. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದಾಡುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಮೇಳದವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜತೆಯಾಗಿ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಎದುರಿಗೆ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ

ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ೪-೫ ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಒಂದು ಹಾದಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೇ ಜತೆಯವರು ಎದುರಿಗಿರುವ ಹಾದಿಯ ಒಂದೊಂದು ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದನಂತರ ಮತ್ತೆ ಹೀಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದಾಡುತ್ತ ಓಡಿಬಂದು ಎರಡನೇ ಜತೆಯವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾವು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. **ನಿಯಮಗಳು** : ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಯಾವ ಆಟಿಗನೂ ಓಡತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ. ಓಡುವಾಗ ಹಾದಿಯೊಳಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ತಪ್ಪು. ಹೋಗುವಾಗ ಮತ್ತು ಬರುವಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಇಷ್ಟು ಬಾರೆ ಒಗೆಯಬೇಕೆಂದು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಬೇಕು.



ಆಕೃತಿ ೨೩

ಬದಲುಗಳು : ೧೬೩. ಜತೆಯವರು ಕಾಲ್-ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಒದೆಯುತ್ತ ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುವದು. ೧೬೪. ಜತೆಯವರು (Hockey Stick) ಕೋಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

೧೬೫ ಹತ್ತು ಸುತ್ತಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ) ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಮೂರು ಮಂದಿ ಕೂಡಿ ಒಂದು ಗುಂಪಾಗುವರು. ನಡುನಡುವೆ ೧೦-೧೫ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಗುಂಪಿನ ಮೂವರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು—" ಅ " " ಆ " ಮತ್ತು " ಇ " ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಹುಣಸಿ ಪಕ್ಕದ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಚೀಲ ಇರುವುದು. ನಡುವೆ ಇದ್ದ " ಅ " ಎಂಬವನು " ಆ " ನಿಗೆ ಚೀಲವನ್ನು ಓಗೆಯುವನು. ಬಳಿಕ " ಆ " ನು " ಇ " ನಿಗೆ ಮತ್ತು " ಇ " ನು " ಆ " ಎಂಬವನಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಡುವನು. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು

ಅ ಆ ಇ

ಆಕೃತಿ ೨೪

ಸುತ್ತು ಮುಗಿಯಿತು. ಹೀಗೆ ಚೀಲವು ಹತ್ತು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿದರೆ ಒಂದು ಆಟವಾಗುವುದು. ಚೀಲವು ಬಿದ್ದರೆ ನಡುವಿನವರು ಹೋಗಿ ಅದನ್ನು ತಂದು ಹೊಸದಾಗಿ ಒಗೆಯುವುದನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವನು. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು : ೧೬೬. ಚೀಲವು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಿಗರು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವರು.

೧೬೭. ಎರಡು ಚೆಂಡಿನ ವರ್ತುಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ

(ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಆಟಿಗರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡೆರಡರಂತೆ ಅಂಕಿ ಎಣಿಸುವರು. ೧ನೆಯ ಅಂಕಿಯುವರು ಒಂದು ಮೇಳದವರು; ೨ನೆಯ ಅಂಕಿಯುವರು ಇನ್ನೊಂದು ಮೇಳದವರು. ಒಂದೊಂದು ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ಚೆಂಡು ಇರುವುದು. ೧ನೆಯ ಅಂಕಿಯುವರು ಬಲದಿಂದ ೨ನೆಯ ಅಂಕಿಯುವರು ಎಡದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬಿಟ್ಟವನು ಅದನ್ನು ತರುವನು. ಬೇಗ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದೆಯುವರ.

ಬದಲುಗಳು : ೧೬೮. ಮೊದಲೇ ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಸಾರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗಿಸುವುದು. ೧೬೯. ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಕೊಡುವ ಮೊದಲು ಆಟಿಗನು ಒಮ್ಮೆ ಮೈಸುತ್ತ ತಿರುಗುವುದು. ೧೭೦. ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲು ತಿರುಗಿ ಮುಂದಿನವನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೧೭೧. ಕಾಂಗೆರೂ ಶರ್ಯತ್ತು

ಎರಡೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೭೨. **ಆನೆಯ ನಡಿಗೆಯ ಶರ್ಯತ್ತು**— ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಮಣಿಸದೆ ಹೋಗುವುದು. ೧೭೩. **ಕುಂಟನಾಯಿಯ ಶರ್ಯತ್ತು**—ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಒಂದೇ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ, ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು

ಹೋಗುವುದು. (ವಿ. ಸೂ. ಕಂಚಿಯಿಂದ ತಿರುಗುವಾಗ ಎದ್ದು ಓಡುತ್ತ ಬರಬಹುದು).

೧೭೪. ವಸ್ತ್ರಧಾರಣ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ತಮ್ಮ ವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು (ಅಂಗಿ, ಕೋಟು, ಬೂಟು, ಟೊಪ್ಪಿಗೆ, ಕಾಲುಚೀಲ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು) ಇಡುವರು. ಒಬ್ಬನು ಅವುಗಳನ್ನು ಅಸ್ತವ್ಯಸ್ತವಾಗುವಂತೆ ಒಟ್ಟು ಗೂಡಿಸುವನು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುವನು. ಮೊದಲು ಬಂದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೭೫. ಗಾಣದ ಶರ್ಯತ್ತು

ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಎದುರಿಗೆ ಒಂದು ಮಾರು ಉದ್ದವಾದ ಕೋಲನ್ನು ಇಡುವುದು. ಆಟಗನು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ನಿಂತು, ಕೋಲಿನ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಹಣೆಗೆ ಹಚ್ಚಿ, ಅದರ ಸುತ್ತಲು ಒಮ್ಮೆ ತಿರುಗಿ, ಕೋಲನ್ನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಇಟ್ಟು ಓಡಿಬರುವನು.

೧೭೬. ಮೇಲೆ ಕೆಳಗಿನ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು (ಇಲ್ಲವೆ ಇತರ ವಸ್ತುವನ್ನು) ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಹಾಯಿಸಿ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಆಟಗನಿಗೆ ಕೊಡುವನು. ಎರಡನೇ ಆಟಗನು ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯಿಸಿ ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ಕೊಡುವನು. ಚೆಂಡು ಒಮ್ಮೆ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕೆಳಗೆ ಹೀಗೆ ಕಡೆಯ ಆಟಗನವರೆಗೆ ಹೋಗುವುದು. ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡಿ, ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಂತು, ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವನಿಗೆ ಕೊಡುವನು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮಾಡುವರು. ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

ಬದಲು : ೧೭೭. ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಓಡಿ ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಬಂದು

ನಿಂತು ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಆಟಿಗನಿಗೆ ಕೊಡುವನು.

೧೭೮. ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವದು

ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಭಾಗದವರು ("ಮೀನುಗಳು") ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗದವರು ("ಜಾಲಗಾರರು") ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಗೆ ಗೆರೆಯಗುಂಟ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಮೀನಗಳು ಜಾಲಗಾರರಿದ್ದ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಜಾಲಗಾರರು, ಸಾಲು ಮುರಿಯದೆ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟಿ ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಮೀನುಗಳಾದವರು ಬಲೆಯಲ್ಲಿ (ಕೈ ಕಟ್ಟಿದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ) ಬೀಳದೆ ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ತಪ್ಪಿಸುವಾಗ ಸಾಲುಕಟ್ಟಿದವರ ಕೈ ಬುಡದಲ್ಲಿ ಹಾಯ್ದು ಹೋಗದೆ ದಂಡೆಯ ವರೆಗೆ ಹಾಯ್ದು ಹೋಗುವರು. ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೀನಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಷ್ಟು ಗುಣಗಳು ಜಾಲಗಾರರಿಗೆ ದೊರಕುವವು. ಎರಡನೆಯ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮೀನಗಳಾದವರು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವರು; ಜಾಲಗಾರರು ಸ್ವತಂತ್ರ ಮೀನಗಳಾಗುವರು. ಹೀಗೆ ಐದಾರು ಸಲ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿ ಆಡುವುದು. ಒಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು: ೧೭೯. ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕವರು ತಮ್ಮನ್ನು ಹಿಡಿದವರ ಮೇಳಕ್ಕೆ ಸೇರುವರು. ಒಂದು ಮೇಳದ ಎಲ್ಲ ಆಟಿಗರು ಹಿಡಿಯಲ್ಪಡುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

೧೮೦ ಕಾವಲುಗಾರ

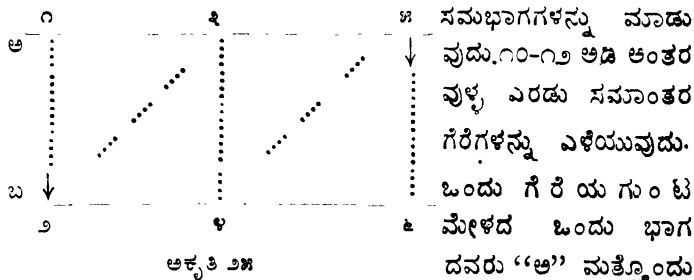
ಒಬ್ಬನು ಕಾವಲುಗಾರನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ೩-೪ ಅಡಿ ತ್ರಿಜ್ಯವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟ ೩-೪ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕಾವಲುಗಾರನು ಕಾಯುವನು. ಆಟಿಗರು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಲೋಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಕಾವಲುಗಾರನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಲಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ತಡೆಯುವನು. ಲೋಡನ್ನು ಕೆಡವಿದವನು. ಕಾವಲುಗಾರನಾಗುವನು. ಕಾವಲುಗಾರನು ಅವನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಕಾವಲುಗಾರನಾಗಿ ಬಹಳ ವೇಳೆಯವರೆಗೆ ಇದ್ದವನು ಮೇಲಾಳು.

ಬದಲು : ೧೮೧. ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದು ಲೋಡು ಕೆಡಹುವುದು.

೧೮೨. ಅತ್ತಿತ್ತ ಒಗೆಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

(ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಸಮ ಆಗುವಷ್ಟು (ಬೆಸ ಅಲ್ಲ) ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುವರು. ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಎರಡು ("ಅ" ಮತ್ತು "ಬ" ಎಂದು) ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ೧೦-೧೨ ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಗುಂಟ ಮೇಳದ ಒಂದು ಭಾಗದವರು "ಅ" ಮತ್ತೊಂದು



ಆಕೃತಿ ೨೫

ಗೆರೆಯುಗುಂಟ ಎರಡನೇ ಭಾಗದವರು ("ಬ") ನಿಲ್ಲುವರು. ೧ನೇ ಆಟಗರು ೨ನೇ ಆಟಗರಿಗೆ, ೨ನೇ ಆಟಗರು ೩ನೇ ಆಟಗರಿಗೆ ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರು ಬದರು ಒಗೆಯುವರು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೮೩ ಒಗೆದ ಚಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಮೇಳದ ಎರಡೂ ಸಾಲುಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬಂದು ನಿಂತು ಮತ್ತೊಬ್ಬಳಿಗೆ ಅದನ್ನು ಒಗೆಯುವಳು. ೧೮೪ ಚೆಂಡು ಕಡೆಯ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ನಂತರ ಮತ್ತೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗರಿಗೆ ಬರುವದು. ೧೮೫. ಐದಾರು ಹೀಗೇಯೇ ಒಂದೇ ಸವನೆ ಸಾಗಿಸುವುದು.

೧೮೬. ಮಾಲುಗಾಡಿ ಶರ್ಯತ್ತು (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗರು ಒಬ್ಬರ ನಡಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಗುಂಪಿನ ಹುಡಿಗೆಯರೆಲ್ಲರು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಮತ್ತೆ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ ಬರುವರು. ಹೋಗಿ ಬರುವಾಗ ಕೈಬಿಡದೆ, ಸಾಲು ಒಡೆಯದೆ, ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ದಾಟಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

(ವಿ. ಸೂ.—ಹೆಚ್ಚು ಹುಡಿಗೆಯರಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಇಲ್ಲವೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪು ಹೋಗಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪು ಹೋಗುವುದು. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಸಾಗಿದರೆ ಸುಲಭ).

೧೮೬. **ಕೋಳಿ ಮತ್ತು ಕೋಳಿಮರಿ** (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಆರೇಳು ಹುಡಿಗೆಯರು ಕೋಳಿಮರಿ ಆಗಿ, ಒಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈಕಟ್ಟಿ ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಉಳಿದ ಹುಡಿಗೆಯರು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಂತು ಒಳಗೆ ಬಿದ್ದವರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವರು. ಕೈಕಟ್ಟಿದವರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವಳು ತಾಯಿ ಕೋಳಿ ಆಗಿ ತನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಮರಿಗಳಿಗೆ ಚೆಂಡು ಬಡಿಯದಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಕಾಯುವಳು. ತನ್ನ ಕೈಗಳಿಂದ ಇಲ್ಲವೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯುವಳು. ಅಥವಾ ದೂಡುವಳು. ಚೆಂಡು ತಾಯಿ-ಕೋಳಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರಿಗೆ ಬಡಿದರೆ ಅವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಮರಿಗಳಾದ ಎಲ್ಲ ಹುಡಗೆಯರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

ಬದಲು : ೧೮೮. ಆರಾರು ಹುಡಿಗೆಯರ ಮೇಳಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ಒಂದು ಮೇಳದವರು ಒಬ್ಬರ ನಡಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈಕಟ್ಟಿ ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಇದ್ದಾಗ ಉಳಿದ ಮೇಳದವರು ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಂತು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವರು. ಸರತಿಯಂತೆ ಮೇಳದವರು ಒಳಗೆ ಬರುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ವೇಳೆ ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಇದ್ದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೮೯. ಬಲೆಯೊಳಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಗೂಳಿ

ಒಬ್ಬನು " ಗೂಳಿ " ಆಗುವನು, ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಅದರ "ಒಡೆಯ" ನಾಗುವನು, ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ವರ್ತುಳದೊಳಗಿದ್ದ ಗೂಳಿಯು ಬಳ್ಳೀ ಹರಿದು, ಇಲ್ಲವೆ ಕಾಲೊಳಗೆ ಹಾಯ್ದು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವುದು ಆಟಗರು ಅದನ್ನು ತಡೆಯುವರು. ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಇದ್ದ ಒಡೆಯನು ಆಟಗರನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಗ್ಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಅವರು ಕೈ ಕಟ್ಟಿದ್ದನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಗೂಳಿಗೆ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವನು. ಗೂಳಿಯು ಹೊರಗೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಅದೂ ಮತ್ತೂ ಅದರ ಒಡೆಯನೂ ಓಡಹೋಗುವರು. ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಗರು

ಹೋಗುವರು. ಗೂಳಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಗೂಳಿ" ಯಾಗುವನು.

ಬದಲು : ೧೯೦. ಒಬ್ಬನನ್ನೇ "ಗೂಳಿ" ಮಾಡಿ ಆಡುವುದು.

೧೯೧. ಕುಂಟರ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೇಳದವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಎಡಗೈ ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಅವನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಮುಂದೆ ೮-೧೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಇಡುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಮೇಳದವರು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಂಟುತ್ತ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಬರುವರು. ಆಗ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ದಾಟಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೯೨. ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಮತ್ತು ಎರಡು ಕೋಲು ಇರುವವು. ಮೊದಲನೆಯವನು ತನ್ನ ಕೋಲ ಮೇಲೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ತಯಾರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಅವನ ಹಿಂದಿನವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಲು ಮಾತ್ರ ಇರುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗನು ಕಂಚೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬಂದು, ಎರಡನೆಯವನ ಕೋಲಿಗೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ, ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ಕೋಲನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಸರತಿಯಂತೆ ಹೀಗೆ ಮಾಡುವನು. ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದಲೇ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯವನ ಕೋಲಿಗೆ ಹಾಕುವಾಗ ಸಹ ಕೈಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಕೂಡದು.

೧೯೩. ಹಿಡಿ ಚೆಂಡು

ನಿಶ್ಚಿತ ಹದ್ದಿನಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಹುಡುಗರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನ" ಹತ್ತರ ಒಂದು ಅರಿವೆಯ ಸಣ್ಣ ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಟೇನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಇರುವುದು. ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವ ಆಟಗರನ್ನು ಕಳ್ಳನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಡಿಸಿ

ಕೊಂಡವನು "ಸತ್ತವನಾಗಿ" ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ಒಗೆಯುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೇಕಾದ ಆಟಗಾರನು ನಡುವೆ ಬಂದು ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಹಿಡಿದವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಕೈ ತಪ್ಪಿದವನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನ ಹೊರತು ಉಳಿದವರು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದಿಲ್ಲ.

೧೯೪. ಶಿಕಾರಿ

ಆಟದ ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬನು (ಶಿಕ್ಷಕನು) ಬೇಟೆಗಾರನಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ೩-೪ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದೊಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ (ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ) ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ಸ್ಥಳವು ತೆರವಾಗಿರುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಬೇಟೆಗಾರನು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರು ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆ ಹೆಸರಿನವರು ತೆರವಿದ್ದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಆಗ ಬೇಟೆಗಾರನು ಅವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಓಡುವವರು ತಮ್ಮ ಹದ್ದಿನೊಳಗೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಬೇಟೆಗಾರನು ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಾರನು. ಬೇಟೆಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರು (ಇಲ್ಲವೆ ಅವನಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಾಗುವರು.) ಬೇಟೆಗಾರನು ಕ್ರಮತಪ್ಪಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆಯುವನು. ಆಗ ಆ ಹೆಸರಿನವರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಿಸುವರು.

೧೯೫. ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕೆಡಹುವುದು

ಒಂದು ಸಣ್ಣ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲೋಡುಗಳನ್ನು ತ್ರಿಕೋಣಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸಾಲಾಗಿ ಇಡುವುದು. ವರ್ತುಳದಿಂದ ಹದಿನೈದು ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕೆಡುಹುವದು. ಒಂದು ಲೋಡು ಕೆಡವಿದರೆ ಒಂದು ಗುಣ; ಎರಡು ಕೆಡವಿದರೆ ಮೂರು ಗುಣ; ಮೂರು ಕೆಡವಿದರೆ ಐದು ಗುಣಗಳು ಸಿಗುವವು ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಅಥವಾಗಿ ಸಾಂಘಿಕವಾಗಿ ಇಡಬಹುದು. ಹೆಚ್ಚು ಗುಣ ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

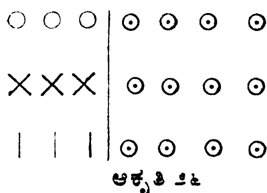
೧೯೬. ಕಡೆಯ ಜತೆಯುವರು ಹೊರಗಾಗಿರಿ

ಒಬ್ಬನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಜೊತೆಜೊತೆಯಾಗಿ

ಒಂದೇ ಉದ್ದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ಈ ಸಾಲಿನ ಮೊದಲನೇ ಜೊತೆಯ ಮುಂದೆ, ೧೫ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, ಆಟಗರ ಕಡೆಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವನು. "ಕಡೆಯ ಜೊತೆಯುವರು ಹೊರಗಾಗಿರಿ! ಒಂದು ಎರಡು ಮೂರು !" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಕಳ್ಳನು ಮೂರು ಸಾರೆ ಚಪ್ಪಾಳಿ ಬಾರಿಸುವನು. ಕಡೆಯ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗರು ಸಾಲಿನ ಒಂದೊಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಕಳ್ಳನು ನಿಂತಿರುವ ಗೆರೆಯುವರೆಗೆ ಓಡಿಬಂದು ಮತ್ತೆ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವನು. ತನ್ನ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಕಳ್ಳನು ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವನು. ಓಡುವ ಆಟಗರು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೆ ಅವರಿಬ್ಬರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರಿಗೆ ಸ್ಥಾನ ಕೊಡಲಿಕ್ಕೆ ಸಾಲು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುವುದು. ಕಳ್ಳನು ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವನು. ಆದರೆ ಓಡುವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗನನ್ನು ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಸರತಿಗೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಆಗ ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನು ಮತ್ತು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದ ಆಟಗನು ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು.

೧೯೭. ಬಟಾಟಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಡುನಡುವೆ ಆರಾರು ಫೂಟು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಎಂಟು ಬಟಾಟಿಗಳನ್ನು (ಅಥವಾ ಕಟ್ಟಿಗೆ ತುಂಡು, ಉರುಳೆಯುಗಡ್ಡಿ ಇಲ್ಲವೆ ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು) ಇಡುವುದು. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರನಿಗೆ ಬಟಾಟಿಯ ಒಂದೊಂದು ಸಾಲನ್ನು ಇಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಎಂಟು ಹತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬುಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇಡುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಒಂದೊಂದು ಬಟಾಟಿಯಂತೆ ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿಯ ಎಲ್ಲ ಬಟಾಟಿಗಳನ್ನು ಒಯ್ದು ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕುವರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಆಟಗರಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೨೬

೧೯೮. ಹಂತಿ ತಿರುಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಮೇಳದ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಮೂಮೂವರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಜೊತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಜೊತೆಯವರು ಓಡಿಹೋಗಿ ಎದುರಿಗಿದ್ದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಕೈ ಬಡೆದು ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೯೯. ಜೊತೆಯವರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಅಡ್ಡ ಸಾಲಾಗಿ ನಡಕ್ಕೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿ ಓಡುವುದು. ೨೦೦. ಜೊತೆಯವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತು ಮುಂದೆ ಇದ್ದವನ ನಡಕ್ಕೆ ಕೈ ಕಟ್ಟುವುದು. ೨೦೧. ಜೊತೆಯವರು ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಅಡ್ಡ ಹೋಗುವುದು.

೨೦೨. ಮೂರು ಅಂಗಳಗಳ ತಪ್ಪು ಚೆಂಡು

ಬೈಲೊಳಗೆ ಒಂದು ಉದ್ದವಾದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಗೆರೆ ಹೊಡೆದು ಮೂರು ಸಮನಾದ ಅಂಗಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಆಡುವವರಲ್ಲಿಯೂ ಮೂರು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದೊಂದು ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ನಿಲ್ಲುವರು. (ಆಕೃತಿ ೨೬). ಬದಿಗೆ ಇದ್ದ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ನಡುವೆ ಇದ್ದ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು (ವ್ಹಾಲಿ ಬಾಲ್). ಅಥವಾ ಸಣ್ಣ (ಫುಟ್ ಬಾಲ್) ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಅತ್ತೊಮ್ಮೆ ಇತ್ತೊಮ್ಮೆ ಹೊಡೆಯುವರು. ಚೆಂಡು ಬಡಿದು "ಸತ್ತ" ವನು ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಕೂಡ್ರುವನು. ನಡುವಿನ ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರೂ "ಸಾಯು"ವವರೆಗೆ ಆಡುವುದು ಆ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ನಡುವಿನ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಬರುವರು. ಮತ್ತು ಮೊದಲು ನಡುವೆ ಇದ್ದವರು ಅವರ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಸರತಿಯು ನಡುವೆ ಬರುವವರೆಗೆ ಆಡುವುದು. ನಡುವಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ವೇಳೆಯ ವರೆಗೆ ಇದ್ದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆಲೆಯುವರು.

ಆಕೃತಿ ೨೬

೨೦೩. ಕುರುಡ ಬೆಕ್ಕುಗಳು

ಇಬ್ಬರು ಬೆಕ್ಕುಗಳಾಗಿ ಮೊಳಕಾಲು ಊರಿ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಉಳಿದವರು ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪದವನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಜಿಗಿದಾಡುತ್ತ ತಿರುಗುವರು. ಪದವನ್ನು ಅನ್ನುವಾಗ ಬೆಕ್ಕುಗಳು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೇಳಿದೊಡನೆ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಬೆಕ್ಕುಗಳಾಗುವರು. ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಮೇಲಾಳುಗಳು ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಇವರಿಬ್ಬರು ಬೆಕ್ಕುಗಳಾಗುವರು. ಬೆಕ್ಕು ಏಳುವ ಮೊದಲೇ ಓಡಲು ಯತ್ನಿಸಿದವರು ಹೊರಗಾಗುವರು.

೨೦೪. ನಾವು ಬಂಗಾಲದಿಂದ ಬಂದವರು (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಇಪ್ಪತ್ತು ಮೂವತ್ತು ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ 'ಅ' ಮತ್ತು 'ಬ' ಎಂದು ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. 'ಅ' ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದು ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು (ಉದಾ—ಕುಂಬಾರ, ಮೋಟಾರ ಡ್ರಾಯವ್ಹರ, ಬೀಡಿ ಕಟ್ಟುವವ, ಅಗಸ ಸಿಂಪಿಗ ಮೊದಲಾದವರ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು) ನಟಿಸುವುದನ್ನು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ನಿಶ್ಚಯಿಸಿ ಕೊಂಡು 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರ ಹತ್ತಿರ ಬರುವರು. ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು, ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನವರು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಉದ್ಯೋಗಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದೊಂದು ಕೃತಿಯನ್ನು ನಟಿಸುವಳು. 'ಅ' ಗುಂಪಿನವರು 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಹೀಗೆ ಅನ್ನುವರು :—

ನಾವು ಬಂಗಾಲದಿಂದ ಬಂದವರು !
ಹೇಳಿದ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ (ವ) ರು !!!

ಆಗ 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರು "ಏನಾದರೂ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿರಿ !" ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಆಗ 'ಅ' ಗುಂಪಿನವರು ಕೆಲಹೊತ್ತು ತಮ್ಮ ನಟನೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವರು. 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರು ಅವರ ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಿದರೆ ನಟಿಸಿದವರು ತಮ್ಮ ಘಾಜೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರು ಹೋಗುವರು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು 'ಬ' ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವರು. ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಊಹಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಮೂರೇ ಪ್ರಸಂಗಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ 'ಬ'

ಗುಂಪಿನವರು ಉದ್ಯೋಗ ನಟಿಸುವರು. ' ಅ ' ಗುಂಪಿನವರು ಅದನ್ನು ಊಹಿಸುವರು. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗುವುದು.

೨೦೫. **ಮುಟ್ಟಿಲು ಬುರಿಕಿ** (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಹುಡಿಗೆಯರೆಲ್ಲರೂ ದುಂಡಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು (ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವಸ್ತುವನ್ನು) ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಎಡಕ್ಕೆ (ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ) ದಾಟಿಸುವರು. ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತ ಶಿಕ್ಷಕಿಯು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಾಗಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿ ಊದಿ " ತಡೆಯಿರಿ !" ಎಂದು ಅಂದ ಕೂಡಲೇ ದಾಟಿಸುವದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಆಗ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇದ್ದವಳು ವರ್ತುಳ ಬಿಟ್ಟು ಸರಿಯುವಳು. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬಳು ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

ಬದಲುಗಳು : ೨೦೬. ಬಹಳ ಹುಡುಗೆಯರಿದ್ದರೆ ಎರಡು ಮೂರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ದಾಟಿಸುವದು. ೨೦೭. ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಕೈಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತು ಇದ್ದವಳ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಆಟ ಹೊರುವುದು. ಆದರೆ ಅವಳು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮೂರು ಸಾರೆ ಆಟ ಹೊರಿಸಿ ಕೊಂಡವಳಿಗೆ (ಕತ್ತೆಯಂತೆ ಒದರುವದು, ಸಲಾಮು ಮಾಡುವುದು ಮೊದಲಾದ) ದಂಡ ವಿಧಿಸುವುದು.

೨೦೮. **ಸರತಿಗೊಬ್ಬರು ಹೊರಗೆ** (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಆಟನ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ೧೦-೧೨ ಹುಡುಗೆಯರು. ಇಪ್ಪತ್ತು ಮೂವತ್ತು ಫೂಟು ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ಅಡ್ಡ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಕಡಿಮೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು (ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಲೋಡುಗಳನ್ನು) ಇಡುವುದು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಹುಡಿಗೆಯರೆಲ್ಲರು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದರಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಬರುವರು. ವಸ್ತುವು ಸಿಗದೆ ಇದ್ದವಳು ಆಟ ಬಿಟು ಹೊರಗೆ ಬರುವಳು. ಸರತಿಗೊಮ್ಮೆ ಒಂದು ವಸ್ತು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು. (ಹುಡುಗೆಯರು ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಾರಿ ಗೆರೆಯನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕಾಗುವುದು.) ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬ ಮೇಲಾಳು ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ಆಡುವುದು.

೨೦೯. ಮುಟ್ಟುವ (ಅಥವಾ ತರುವ) ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಬಾಲಕರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಮೇಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಎರಡೂ ಮೇಳದವರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಎಂಟು ಅಥವಾ ಹತ್ತು ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವರು. ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು (ಉದಾ—ಗಿಡ, ಗೋಡೆ, ಬಾಗಿಲು) ಮುಟ್ಟಿ ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷಕನು ಹೇಳುವನು. ಎರಡೂ ಮೇಳದವರು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಮೊದಲಿನಂತೆ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎಲ್ಲರೂ ಬಂದು ಬೇಗ ಸಾಲು ಮಾಡಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

(ವಿ. **ಸೂಚನೆ** :— (i) ಸಮೀಪದಲ್ಲಿದ್ದ ಒಂದು, ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬಹುದು. (ii) ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಎಲೆಗಳನ್ನು, ಹೂಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಹರಳುಗಳನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬಹುದು. (iii) ಕೆಲವೊಂದು ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಹೊಸ ಹೊಸ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಆಡಿಸಬೇಕು.)

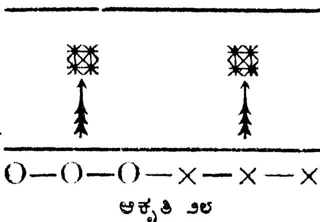
೨೧೦. ಹರಗೋಲು

ಐದಾರು ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಇಂಥ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಗುಂಪಿನ ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಗಳವನ್ನು (ಅಥವಾ ಹಗ್ಗವನ್ನು) ಹಾಯಿಸಿ ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅವರ ಎದುರಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಾನೂ ಆ ಗಳವನ್ನು (ಅಥವಾ ಹಗ್ಗವನ್ನು) ಕಾಲೊಳಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವನು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ೨೦–೩೦ ಅಲ್ಲಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ತನ್ನ ಮೇಳವನ್ನು ದೂಡುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ಅವನ ಎದುರಿಗಿದ್ದವರು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಕಂಚೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

೨೧೧. ರಥದ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ೩, ೫, ೭ ಅಥವಾ ೯ ಹುಡುಗರು

ಇರುವರು. ಮೇಳದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆರಂಭದ ಗೆರೆ ಮತ್ತು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಡುವುದು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಗುಂಪಿನವರು ಕಂಚಿಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವಾಗ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ನಡುವಿನವನು (ಸಾರಥಿಯು) ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬಾಯೊಳಗೆ ಕಚ್ಚಿ ಕೊಳ್ಳುವನು. ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ಹರಿಯದೆ ಕಂಚಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.



ಆಕೃತಿ ೨೮

ಸೂಚನೆ:— ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಇಡಬಹುದು. ಆಗ ಸಾರಥಿಗಳು ಅದನ್ನು ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡು ತಿರುಗಿ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಗೆ ಬರಬೇಕಾಗುವುದು.)

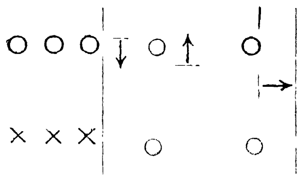
೨೧೨. **ತೂಗುವ ಶರ್ಯತ್ತು** (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೆಯವಳು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು (ಅಥವಾ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಅಥವಾ ಹುಣಸೀ ಬೀಜದ ಸಣ್ಣ ಚೀಲವನ್ನು) ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕಂಚಿ ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವಳಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವಳು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಮೇಳದವರೆಲ್ಲರೂ ಕೂಡ್ರುವರು. ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.

(**ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ರೀತಿ:—** ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರಿಗೆ ೫೦ ಗುಣಗಳು, ಎರಡನೇ ನಂಬರಿನವರಿಗೆ ೪೦ ಗುಣಗಳು, ಮೂರನೇ ನಂಬರಿನವರಿಗೆ ೩೦ ಗುಣಗಳು, ನಾಲ್ಕನೇ ನಂಬರಿನವರಿಗೆ ೧೦ ಗುಣಗಳು. ಆದರೆ ಬೀಳಬಾರದೆಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ೧ ಗುಣವನ್ನು, ಬಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ ೩ ಗುಣಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಒಟ್ಟು ಗುಣಗಳಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು. ಬೇರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.)

೨೧೩. ಕಳ್ಳೀ ಮಳ್ಳೀ ಶರ್ಯತ್ತು (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ)

ಆರಂಭದ ಗೆರೆ ಮತ್ತು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಎರಡು ಮೂರು ಸಣ್ಣ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡಿಗೆಯು ಕಂಚಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬರುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಕಳ್ಳಿಮಳ್ಳಿ ಆಡುವಳು. (ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ಗಿಮಿಗಿಮಿ ತಿರುಗುವಳು). ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯ ಹುಡಿಗೆಯ ಕೈ ಬಡೆದು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವಳು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ಹಾಗೆ ತಿರುಗಿ ಬರುವಳು. (**ಸೂಚನೆ** — ವರ್ತುಳಗಳು ಇಲ್ಲದೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗೆಯು ಹೋಗಿ ಬರುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಎರಡು ಮೂರು ಬಾರಿ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವುದು. ಆಟಗರು ಆಗ ಸುತ್ತು ತಿರುಗುವುದು.)



ಆಕೃತಿ ೩೯

೨೧೪. ಗಾಯಾಳನ್ನು ಒಯ್ಯುವ ಶರ್ಯತ್ತು

ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೈ ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬನು ಗಾಯಾಳು ಇರುವನು. ಇವನು ಮೊದಲಿನ ಜತೆಯುವರ ಕೈಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವನು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಮೊದಲಿನ ಜತೆಯವರು ತಮ್ಮ ಗಾಯಾಳನ್ನು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಒಯ್ದು ಬಿಡುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಗಾಯಾಳು ಕೂಡಲೆ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯ ಜತೆಯುವರ ಕೈಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದೆ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು

೨೧೫. ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಎಳೆಯುವುದು

ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಸಾಧಾರಣ ೨೦-೩೦ ಅಡಿಯ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಸಮಾಂತರವಾದ ಎರಡು ಮೇರೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯವರಿಬ್ಬರು ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯಮೇಲೆ ಬಲಗಾಲನ್ನಿಟ್ಟು ಬಲಗೈಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಚಪ್ಪಾಳೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ,ಎಡಗೈಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಎದುರುಬದುರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಎಳೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಗನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ಅವಧಿಯು (೧-೨ ಮಿನಿಟು) ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ನಾಯಕನು ಮತ್ತೆ ಸೀಟಿ ಊದುವನು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿನ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋದವನು ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ಪಡೆಯುವನು. ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಾಗ ಯಾರೂ ಕೆಳಗೆ ಕೂಡ್ರಬಾರದು. ಕೈ ಬಿಟ್ಟರೆ ಮತ್ತೆ ಅಲ್ಲಿಯೇ ಕೈ ಕೂಡಿಸಬೇಕು.

೨೧೬. ಮೇಳಗಳ (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಬದಲು : ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಮೇಳದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು: ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನ ಯೋಗ್ಯ ಹುದ್ದರಿಯ ಸಂಗಡ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿಸುವನು. ಆಟಗರು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಪಡೆದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಉದಾ—ಕೈ ಎಳೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ೨ ಮಿನಿಟಿನ ಅವಧಿಯೊಳಗೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗರನ್ನು ಕಂಚಿಯವರೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದರೆಂಬುದನ್ನು ನೋಡುವುದು. ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರು ಕೂಡಿ ಒಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೧೭. ಕೈಕುಸ್ತಿ (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಇಬ್ಬರು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ತಮ್ಮ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಪಾದಗಳ ಹೊರಬದಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬಲಗೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಸೋಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಸ್ಥಳ ಬಿಟ್ಟು ಕಾಲು ಕಿತ್ತು ಇಟ್ಟವನು ಅಥವಾ ಜೋಲಿ ಹೋಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕಾಲು ಊರಿದವನು ಸೋತಂತೆ.

೨೧೮. **ಹಿಂದಕ್ಕೆ ದೂಡುವುದು** (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಕೊಟ್ಟ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ (೧–೨ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ) ಪ್ರತಿಪಕ್ಷಿಯು ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಅವನನ್ನು ದೂಡಿಕೊಂಡು ಹೋದರೆ ಎರಡು ಗುಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ನಡುವೆ ಇದ್ದವನು ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ದೊರಕಿಸುವನು.

ಬದಲುಗಳು : ೨೧೯. ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಮಗ್ಗಲಿನಿಂದಲೆ ಕೈಗೆ ಕೈ ತಳಕ ಹಾಕಿ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ದೂಡುವುದು. ೨೨೦. ವಿಶಿಷ್ಟ ಪದ್ಧತಿ ಇಲ್ಲದೆ ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಿಂದ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಹಿಂದೆ (ಅಥವಾ ಮುಂದೆ) ಇರುವ ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಮಾಡುವದು (ಅಥವಾ ಎಳೆಯುವುದು).

೨೨೧. **ಹುಂಜಗಳ ಕಾದಾಟ** (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಆರು ಫೂಟು ತ್ರಿಜ್ಯವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರನು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹದಡದ ಹತ್ತಿರ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವನು. ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬೆನ್ನು ಹಿಂದೆ ಹಾಯಿಸಿ ಬಲಗೈ ರಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವನು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಕುಂಟುತ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗಿ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕೈ ಬಿಟ್ಟವನು, ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದವನು ಅಥವಾ ವರ್ತುಳ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋದವನು ಸೋತಂತೆ. (ವಿ. ಸೂ. ಇದನ್ನೇ ಗುಂಪುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು.)

ಬದಲು : ೨೨೨. ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು (೧೦—೧೨) ಜನರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ಬೇಕಾದವನು ಬೇಕಾದವನನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದು. ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಹಿರೇಮೇಲಾಳು (Grand Champion).

೨೨೩. **ವರ್ತುಳವೀರ** (ಸಾಮೂಹಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

೮-೧೦ ಫೂಟು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಆರು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಹುಡುಗರು ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಸುತ್ತಲು ನಿಲ್ಲುವರು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ಕುಂಟುತ್ತ ಒಳಗೆ ಬಂದು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದೂಡಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಆರಂಭಿಸುವರು.

ಜೋಲಿ ತಪ್ಪಿ ಕುಂಟಗಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದವನು ಅಥವಾ ವರ್ತುಳ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋದವನು ಸೋತಂತೆ. ಎಲ್ಲರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಒಳಗೆ ಒಬ್ಬನೇ ಉಳಿದವನು ವರ್ತುಳ ವೀರನು.

ಬದಲು : ೨೨೪. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಕಟ್ಟುವುದು.

೨೨೫. ಮಿತ್ರ ವೈರಿಗಳು (ದ್ವಂದ್ವಂ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಇಬ್ಬರು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಡ್ಡನ್ನು (ಕಾಗದದ ಅಥವಾ ವಸ್ತ್ರದ ಸುರಳಿಯನ್ನು) ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎಡಗೈಗಳಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಕೂಡಿಸಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಸರತಿಗೊಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬನು ಲಡ್ಡಿನಿಂದ ತನ್ನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಯತ್ನಿಸುವನು. ಹೊಡೆಯುವದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು "ನೀವು ಎಲ್ಲಿ ಇದ್ದೀರಿ?" ಎಂದು ಹೊಡೆಯುವವನು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಕೇಳುವನು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಬೇಕಾದತ್ತ ತಲೆಯನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ನಿಂತು "ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಇದ್ದೇನೆ!" ಎಂದು ಹೇಳುವನು. ತಲೆಗೆ ಅಥವಾ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಬಡಿತ ಬಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಹೊಡೆದವನಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕುವುದು. ಪಾಳಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಹೀಗೆ ಮುರಿಗಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದಾಡಿದ ಮೇಲೆ ೩ ಗುಣಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ದೊರಕಿಸಿದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೨೬. ಜಹಾನಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ (ಇಬ್ಬರೂ ಜೊತೆಯಾಗಿ ಏಳುವುದು)

ಇಬ್ಬರು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸರಳವಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚದೆ ಮೊದಲು ಎದ್ದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೨೭. ಕೈತಳಕು ಹಾಕಿ ಏಳುವುದು (ಜೋಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೂಡುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಕೈಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ

ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ತಳಕು ಹಾಕುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಕೈ ತಳಕು ಬಿಚ್ಚದೆ ಮೊದಲು ಎದ್ದು ನಿಂತ ಜೋಡಿಯುವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೨೮. **ಕೋಲು ಜಗ್ಗುವುದು** (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಅಂಗಾಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವರು. ೨-೩ ಫೂಟು ಉದ್ದವಾದ ಕೋಲನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಕೂಡಿ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವರು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ನೆಲಬಿಟ್ಟು ಮೇಲೆ ಜಗ್ಗಲಿಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅವನ ಕೈಯಿಂದ ಕೋಲನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೨೯. **ನಾಯಿಗಳ ಕಾದಾಟ** (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಒಂದು ಗೆರೆಯು ಆಚೆಗೆ ಒಬ್ಬನು, ಈಚೆಗೆ ಒಬ್ಬನು ಅಂಬೆಗಾಲು ಊರಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ವಸ್ತ್ರದ ಒಂದು ದುಂಡು ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಇಬ್ಬರ ಕೊರಳಿಗೂ ಹಾಕುವುದು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಗೆರೆ ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದೆ ಜಗ್ಗುವರು. ಗೆರೆ ದಾಟಿದವನು ಅಥವಾ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತಲೆಯು ಮೇಲಿಂದ ಜಾರಗೊಟ್ಟವನು ಸೋತಂತೆ.

೨೩೦. **ಹಟಮಾರಿ ಕುರಿ** (ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ)

ಕುರಿಯಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯು ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬನು ಅಂಬೆಗಾಲು ಊರಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಅವನ ಎದುರಿಗೆ ನಿಂತು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳಿ ಹಾಕಿ ಹಟಮಾರಿ ಕುರಿಯ ತಲೆ ಹಿಡಿದು ಜಗ್ಗುವನು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ (೨-೩ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ) ಕುರಿಯನ್ನು ಗೆರೆ ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಎಳೆದರೆ, ಎಳೆದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಮೊದಲು ಜಗ್ಗಿದವನು ಕುರಿ ಆಗುವನು. ಮೊದಲು ಕುರಿ ಆದವನು ಜಗ್ಗುವನು. ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಾರೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದವನು ಕಡೆಗೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು.

ದೇಶೀಯ ಆಟಗಳು

ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು

೧. ನೆಳ್ಳು-ಬಿಸಿಲು

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯು ಕಳ್ಳಿಯಾಗುವಳು. ಉಳಿದವರು "ನೆಳ್ಳು ಬೇಕೋ ಬಿಸಿಲು ಬೇಕೋ ?" ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಕಳ್ಳಿಯು "ಬಿಸಿಲು" ಅಂದರೆ ಅವಳಿಗೆ ಬಿಸಿಲು ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗರು ನೆರಳೊಳಗೆ ಓಡಾಡುವರು. ಅವರು ಬಿಸಿಲೊಳಗೆ ಬಂದರೆ ಕಳ್ಳಿಯು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು. ಕಳ್ಳಿಯು "ನೆಳ್ಳು" ಬೇಡಿಕೊಂಡರೆ ಅವಳಿಗೆ ನೆರಳು ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗರು ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವರು. ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಸಿಕೊಂಡವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳಿ" ಆಗುವಳು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುವದುಂಟು.

೨. ಗುಳುಗುಂಪಿ

ಒಂದು ಮಣ್ಣು ಗುಂಪಿಯ ಮೇಲೆ ಹಂಚು ಇಡುವುದು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆ ಗುಂಪಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆದರುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಮೇಲಿನ ಹಂಚು ಯಾರು ಕೆದರುವಾಗ ಬೀಳುವದೋ ಅವನೇ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಪಾದಗಳು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತದಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ಕಲ್ಲ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಅವರು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಕಲ್ಲ ಮೇಲೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆದರೆ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವನು.

೩. ಖಿಲ್ ಖಿಲ್ ಖಿಲಾರಿಗೋ

"ಕಳ್ಳ" ನು ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಉಳಿದವರು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಹೋಗಿ "ಖಿಲ್ ಖಿಲ್ ಖಿಲಾರಿಗೋ" ಎಂದು ಒದರಿದ ಮೇಲೆ "ಕಳ್ಳ" ನು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಎಲ್ಲರೂ ತಪ್ಪಿಸಿ ಕೊಂಡು ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಪುನಃ ಅವನೇ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೪. ಮುಟ್ಟಾಕ ಬಾರ ಮೂಲಂಗಿ ಜಾಣ

" ಕಳ್ಳನು" ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಬ ಆಟಿಗನು " ಮುಟ್ಟಾಕ ಬಾರ ಮೂಲಂಗಿ ಜಾಣ !" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಕಳ್ಳನನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಗೆ ಬರಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಅವನ ಮುಂದೆ ಸುಳಿದಾಡುವನು. ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆಂದು ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಿಗರು ಕೆಳಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಓಡಾಡುವ ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಯಾವನಾದರೂ ಕೂತವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ " ಉಪ್ಪು " ಕೊಡುವವರೆಗೆ ಅವನು ಹಾಗೆಯೇ ಕೂಡ್ರುವನು. ಉಪ್ಪು ತಕ್ಕೊಂಡು ನಂತರ ಕೂತವನು ಎದ್ದು ಮತ್ತೆ ಓಡಾಡುವನು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟಿಗನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವನು.

೫. ಬಕ್ರೆ ಚೋಟಿ

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನು " ಮುತ್ತು " " ಹವಳ " ಮುಂತಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವನು. ನಾಯಿಕನು ಯಾವದಾದರೊಂದು ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆಯುವನು. ಆ ಹೆಸರಿನವನು " ಕಳ್ಳ " ನಾಗಿ ನಾಯಕನಿಂದ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಉಳಿದವರು ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವರು. " ಕಳ್ಳ " ನು ಅವರನ್ನು ಹುಡುಕಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ನಾಯಕನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೇಳಿಸುವ ಹಾಗೆ " ಬಕ್ರೇ ಚೋಟಿ " ಎಂದು ಕೂಗುವನು. ಬಳಿಕ ಎಲ್ಲರೂ ಹೊರಗೆ ಬರುವರು. ಆಗ " ಕಳ್ಳ " ನು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಾರನು. ಮೊದಲೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೬. " ಇಂಗೆ ವಾ " (ಇತ್ತ ಬಾ)

ನಲವತ್ತು ಅಡಿ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮರೇಖೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ " ಕಳ್ಳ " ನು ನಿಲ್ಲುವನು. ಅವನ ಎದುರಿಗೆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಿಗರೆಲ್ಲರೂ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. " ಕಳ್ಳ " ನು " ಇಂಗೆ ವಾ !" ಎಂದು ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೆ ಆಟಿಗರೆಲ್ಲರೂ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಆಟಿಗರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸೀಮೆಯನ್ನು ದಾಟಿಹೋದರೆ ಹೊರಗಾದಂತೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲರು " ಕಳ್ಳ " ನಿಗೆ ಸಹಾಯ

ಮಾಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ಮತ್ತು ಅವನ ಸಹಾಯಕರು ಕೂಡಿಯೇ 'ಇಂಗೆ ವಾ' ಎಂದು ಕೂಗುವರು. ಆಟಗರು ಮೊದಲಿನ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೭. ಛೆಬ್

ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮುಟ್ಟಾಟ. " ಕಳ್ಳ " ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಅವನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಗನು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು " ಛೆಬ್ !" ಎನ್ನುತ್ತ ಕೂಡ್ರುವನು. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ಬಂದು ಹಾಗೆ ಕೂತವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ " ಏಳು !" ಎಂದು ಅನ್ನುವವರೆಗೆ ಅವನು ಏಳಬಾರದು. ಕೂಡುವ ಮೊದಲು ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವನು.

೮. ಬಾಳಿ ತೋಟ

ಒಬ್ಬನು ತೋಟ ಕಾಯುವವನಾಗಿ ಬೈಲಿನ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಅವನ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ನಾಯಿಯಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಯೇ ಕೂಡ್ರುವನು. ಉಳಿದವರು ಮೆಲ್ಲನೆ ತೋಟಗನ ಹಿಂದೆ ಬಂದು ತೋಟದಲ್ಲಿ ಬಾಳೆಯ ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಹರಿಯುವರು. ಅದನ್ನು ಕಂಡ್ರೆ ತೋಟಗನು ನಾಯಿಗಳನ್ನು " ಛೂ " ಬಿಡುವನು. ಕಳ್ಳರೆಲ್ಲರೂ ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ನಾಯಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲ ನಾಯಿಗಳಾಗುವರು. ಕೆಲಹೊತ್ತು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಉಳಿದವರೇ ಮೇಲಾಳುಗಳು.

೯. ಕೊಕ್ಕಾಬತ್ತಿ ಕೋಡಾಬತ್ತಿ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಹತ್ತುಹನ್ನೆರಡು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಆಡುವರು. ಎಲ್ಲರೂ ಅಡ್ಡಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ನಾಯಕನು ಅವರ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಚಾಚಿ ಕಪ್ಪಿಚಿಪ್ಪಿನಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಅಂಗೈ ಇಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಒಂದು ಹರಳನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಕೈಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತ " ಕೊಕ್ಕಾಬತ್ತಿ ಕೋಡಾ ಬತ್ತಿ ನೋಡಿದವರ ಕಣ್ಣಾಗ ಗುಳಬತ್ತಿ ! ಗುಳಬತ್ತಿ !" ಅನ್ನುತ್ತ ಆಡ್ಡಾಡುತ್ತ ಒಬ್ಬನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹರಳು ಇಟ್ಟು ಅವನ ಬೆನ್ನು ಚಪ್ಪರಿಸುವನು.

ಆ ಆಟಿಗನು ಬೇಗನೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವನು. ಅವರ ಎಡಬಲಕ್ಕಿದ್ದವರು ತಾವು ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಿಂದಲೇ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅವನು ಮೊದಲಿನಂತೆ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವನು. ಯಾರೂ ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಹೋಗಿ ಸುಮಾರು ೮-೧೦ ಫೂಟು ಅಂತರದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಯಾವದಾದರೊಂದು ಊರಿನ ಅಥವಾ ಹೂವಿನ ಹೆಸರು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಗೆ ಅದನ್ನು ತಿಳಿಸುವನು. ಓಡಿ ಹೋದವನಿಗೆ ಆ ಹೆಸರನ್ನು ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಹೇಳುವನು. ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹೆಸರನ್ನು ಅವನು ಕರೆಯುವನು; ಆ ಹೆಸರಿನವನು ಅವನನ್ನು ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುವನು.

ಬದಲು : ೧೦. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಅರ್ಧ ಹುಡುಗರು ಮುಂದೆ ಹೋಗುವವರೆಗೆ ಹರಳು ಇಡುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಉಳಿದ ಅರ್ಧ ಜನರು ಅವರನ್ನು ತಮ್ಮ ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುವುದು.

೧೧. ಬೇಟೆಯ ನಾಯಿಗಳು

ಇಬ್ಬರು (ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗರು) ಬೇಟೆಯಾಡುವ ನಾಯಿಗಳಾಗುವರು. ಉಳಿದವರು ಅಡವಿಯ ಪ್ರಾಣಿ (ಹುಲಿ, ಚಿಗರಿ) ಗಳಾಗಿ ನಿಶ್ಚಿತ ಮೇರೆಯಲ್ಲಿ ಓಡುವರು. ಬೇಟೆಗಾರನು (ಶಿಕ್ಷಕ) ಎಲ್ಲ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವೇಳೆಯವರೆಗೆ ಬೇಟೆಯಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಬಿಡುವನು. ನಾಯಿಗಳು ಚಿಕ್ಕ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಬೇಟೆಗಾರನ ಹತ್ತರ ಬಿಡುವವು. ಹೆಚ್ಚು ಬೇಟೆಗಳನ್ನು ತಂದ ನಾಯಿಯು ಶ್ರೇಷ್ಠವೆನಿಸುವುದು.

೧೨. ಚಿಗರಿ ಬಲಿ

ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಬೇಟೆಗಾರರಾಗುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ಮಾರು ಉದ್ದವುಳ್ಳ ಒಂದು ಹಗ್ಗದ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಲೆಯನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಮೂರನೆಯವನು "ಚಿಗರಿಗಳ" ನ್ನು (ಆಟಿಗರನ್ನು) ಅಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬಲೆಯ ಹತ್ತರ ತರುವನು. ಬಲೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡವರೂ ಚಿಗರಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಡ್ಡಾಡುವರು. ಮೂರನೇ ಬೇಟೆಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮತ್ತು ಹಗ್ಗವನ್ನು

ಮುಟ್ಟಿದವರು ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಂತೆ. ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದವರು ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡು ಅದರಗುಂಟ ಸರಿದಾಡುವರು. ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ (ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ) ಸಿಗದೆ ಇದ್ದವರು ಆಟದ ವೀರರು. ಅಥವಾ ಕಡೆಯ ಉಳಿದ ಮೂವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಟೆಗಾರರಾಗುವರು.

೧೩. ಅತ್ತಿ ಅತ್ತಿ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ

ಹತ್ತು-ಹನ್ನೆರಡು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಒಬ್ಬಳು ಅತ್ತೆಯಾಗಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವಳು. ಉಳಿದವರು ಅವಳ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವರು. ಅತ್ತೆಯು ಎದುರಿಗೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ "ಅತ್ತಿ ಅತ್ತಿ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ?" ಎಂದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಳು ಅತ್ತಿಯನ್ನು ಕೇಳುವಳು. ಅದಕ್ಕೆ ಅವಳು ಈಗ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಬೀಜ ಬಿತ್ತಿದೆ ಎಂದು ಉತ್ತರ ಕೊಡುವಳು. ಮುಂದೆ "ಎಲೆ" "ಹೂ" "ಕಾಯಿ" ಆಗುವವರೆಗೆ ಹೇಳುವಳು. ಆದರೆ "ಅದನ್ನು ಮಂಗ ತಿಂದಿತು!" ಎಂದು ಅಂದಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವರು. ಅತ್ತೆಯು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಳು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲ ಅತ್ತೆ ಯಂದಿರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹೀಗೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳದೆ ಉಳಿದವರು ಶೂರರು.

೧೪. ಗಿಡಮಂಗ

ಬಹಳ ಟೊಂಗೆಗಳಿದ್ದ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಮರದ ಕೆಳಗೆ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ನಿಂತು ಮೊಳ ಉದ್ದವಿರುವ ಒಂದು ಕಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಕಾಲೊಳಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ದೂರ ಒಗೆಯುವನು. "ಕಳ್ಳನು" ಅದನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವನು. ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ಮರವನ್ನು ಹತ್ತುವರು. ಕಳ್ಳನು ಆ ಕಟ್ಟಿಯನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಮರವನ್ನು ಹತ್ತುವನು. ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಯಾರಾದರೂ ಇಳಿದು ಮತ್ತೆ ಕಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ಅದನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನು ಮತ್ತೆ ಓಡುವನು. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಇದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಅಧಿಕಾರವುಂಟು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು "ಕಳ್ಳ"ರಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

ಬದಲು : ೧೫. ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬನು ಕಟ್ಟೆಗೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕೆಳಗಿಳಿದು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು.

೧೬. ಪಾರಿಪಾಳ ಪಟಿಕ್

ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹುಡುಗೆಯರು ಕೂಡಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಇಬ್ಬರು ಹಿರೇಮಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಹೊರಗೆ, ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಒಳಗೆ ನಿಂತು ಒಳಗಿನವಳು ತನ್ನ ಬಲಗೈ (ಅಥವಾ ಎಡಗೈ) ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಹೊರಗಿನವಳ ಎಡಗೈ (ಅಥವಾ ಬಲಗೈ) ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವರು. ನಡುನಡುವೆ " ಪಾರಿಪಾಳ ಪಟಕ್ " ಎಂದು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹುಡುಗರ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಉದಾ—(ಉಂಗರ ಕೊಡುವೆವು ಕೂಡ್ರು) ಹುಡಿಗೆಯರಿಗೆ ಹುಡಿಗೆಯರ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವೆವೆಂದು ಕೂಡ್ರಲಿಕ್ಕೆ ಹೇಳುವರು. ಆಗ ಅವರು ಕೂಡ್ರುವದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ " ನಿನಗೊಂದು ಚಲೋ ಹೆಣ್ಣು (ಗಂಡು) ಮಾಡಿ ಕೊಡುವೆವು ಕೂಡ್ರು " ಅಂದರೆ ಅವರು ಕೂಡುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಗಳು ಹೀಗೆ ಅನ್ನುತ್ತ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಕೂಡ್ರಿಸುವರು. ಕೂತವರು ಚಕ್ಕಪಳ್ಳಿ ಹಾಕಿ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಹಿರೇಮಣಿಗಳು ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ನಿಂತು ಆಟಿಗನ ಬಗಲೊಳಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ವರ್ತುಳ ಬಿಟ್ಟು ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರ ಒಯ್ದು ಕೂಡ್ರಿಸುವರು. ಕೂಡ್ರಿಸುವ ಮೊದಲು " ಕುಟ್ಟಲ್ಯಾ ಅಥವಾ ಬೀಸಲ್ಯಾ ?" ಎಂದು ಕೇಳುವರು. "ಬೀಸು!" ಎಂದು ಆಟಿಗನು ಹೇಳಿದರೆ ಅವನನ್ನು (ಅವಳನ್ನು) ನಾಲ್ಕೈದು ಬಾರಿ ತೂಗಿ ಕೂಡ್ರಿಸುವರು. " ಕುಟ್ಟು !" ಅಂದರೆ ತೂಗದೆ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಕೂಡ್ರಿಸುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಗಳು ಹೀಗೆ ಒಯ್ಯುವಾಗ ಯಾರಾದರು ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರೇ ಕಳ್ಳರಾಗುವರು. ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬನು ಕಳ್ಳನಾದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅವನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಬೇಕಾದರೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವರು. ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಇಬ್ಬರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಿರೇಮಣಿಗಳಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

೧೭. ನೆಲಮುಂಗ

ನಾಲ್ಕೈದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಇಡುವುದು. ಒಬ್ಬ "ಕಳ್ಳನು" ಅದನ್ನು ಕಾಯುವನು. ಆಟಗರು ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಆ ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಒಗೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವರು. ಕಳ್ಳನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವನು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೧೮. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಣಿಕೆ

ಇದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಬಹಳ ಹುರುಪಿನಿಂದ ಆಡುವರು. ಒಬ್ಬಳು ಹಿರೇಮಣಿಯಾಗುವಳು. ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾಗುವಳು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ತನ್ನ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಕಳ್ಳಿಯ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುವಳು. ಉಳಿದವರು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳಿಯ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಕಳ್ಳಿಯ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಳ ಕಡೆಗೆ ಅವಳ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ ಹೀಗೆ ಅನ್ನುವಳು—'ಅದಲು ಬದಲು, ಕದಲು ಬದಲು, ಇವರ ಬಿಟ್ಟು ಇವರ ಬಿಟ್ಟು ಇವರು ಯಾರು ?" ಇದನ್ನು ಅನ್ನುವಾಗ ಆಟಗರು ಅದಲುಬದಲಾಗುವರು. ಕೈಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಾಗ ಕಳ್ಳಿಯು ಒಬ್ಬಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವಳು. ಹೆಸರು ಸರಿ ಇದ್ದರೆ ಆ ಹೆಸರಿನವಳು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಳು. ಕಳ್ಳಿಯು ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದರೆ ತೋರಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಳು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಅಡಗಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿಯಲು ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಬಿಡುವಳು. ಆಕೆಯನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು "ಹಿರೇ ಗುರೇ !" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಮುಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯ ಹತ್ತರ ಬರುವದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳಿಯಾಗುವಳು. ಕಳ್ಳಿಯು ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ತಾನೇ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಳು.

೧೯. ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?

ಇಪ್ಪತ್ತು ಮೂವತ್ತು ಹುಡುಗರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. "ಕಳ್ಳ" ನು

ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು "ಕುಂತೊ? ನಿಂತೊ ?" ಎಂದು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕೇಳುವನು. ಆಗ ಕಳ್ಳನು "ಕುಂತು" ಅಥವಾ "ನಿಂತು" ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. "ಕುಂತು !" ಎಂದು ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಕೂಡ್ರಬೇಕು. "ನಿಂತು!" ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ನಿಲ್ಲಬೇಕು ಹಾಗೆ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿದವರನ್ನು ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೨೦. ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವುದು

ಹುಡುಗೆಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು "ಕಳ್ಳಿ"ಯಾಗಿ ಬೈಲಲ್ಲಿ ಇರುವ ಕಂಬವನ್ನು ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವಳು (ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವಳು). ಉಳಿದವರು ಬೆಣ್ಣೆಯನ್ನು ತಿನ್ನುವ ಅಭಿನಯ ಮಾಡುತ್ತ ಆ ಕಂಬವನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಆಗ ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ತಾನು ಕಂಬವನ್ನು ಸುತ್ತುತ್ತ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವಳು.

೨೧. ಕಂಬ ಕಂಬ ಆಟ, ನಿಂಬಿ ತೋಟ

ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗೆ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು ಚೌಕಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ನಡುವೆ ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಡುವರು. ಚೌಕಿನ ನಡುವೆ "ಕಳ್ಳ"ನು ನಿಲ್ಲುವನು. ಕಳ್ಳನು ಚೌಕಿನ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ, ಬಲಕ್ಕೆ, ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಓಡಾಡುವನು. ಕಂಬಗಳಾಗಿ ನಿಂತ ಹುಡುಗರು —

ಕಂಬ ಕಂಬ ಆಟ ನಿಂಬಿ ತೋಟ | ಗಿಡ ಬಿಟ್ಟ ಗಿಡಕ್ಕೆ ಬುರ್ !

ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ಆಗ ಕಳ್ಳನು ಒಬ್ಬನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

ಬದಲು : ೨೨. ಮೇಲಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದು ಮಂದಿ ಮಾತ್ರ ಆಡುವರು. ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಭಾಗ ವಹಿಸುವಂತೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ೨೦-೩೦ ಅಡಿ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು

ತೆಗೆಯುವುದು. ಇದರ ಮೇಲೆ ಅತ್ತಿಂದ ಇತ್ತ ಇತ್ತಿಂದ ಅತ್ತ ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳನು (ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು ಕಳ್ಳರನ್ನು ಇಡಬಹುದು) ಓಡಾಡುವನು. ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ಕಳ್ಳನು ತನ್ನ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೨೩. ಮಂಗನ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ಒಂದು ವರ್ತುಳದ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬನು ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಕೂಡ್ರುವನು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಮಂಗವಾಗಿ ಹಗ್ಗದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಾಡುವನು. ಉಳಿದವರು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತ ಅವನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವರು. ಮಂಗನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರು ಮಂಗಗಳಾಗುವರು. ಒಬ್ಬನು (ಮೇಲಾಳು) ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುವುದು. ಈ ಕಡೆಯ ಆಟಗನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿಯುವವನಾಗುವನು.

೨೪. ನೆತ್ತಿ ಬಡಿಯುವ ಆಟ

ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮುಟ್ಟಾಟ. "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾದವಳು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದಕೂಡಲೆ ಆಟಗರು ಕೆಳಗೆ ಕೂತು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ನೆತ್ತಿಯನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಮುಚ್ಚದೆ ಇದ್ದ ನೆತ್ತಿಯನ್ನು ಕಳ್ಳಿಯು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಹಾಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಎರಡನೇ ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ತಾನೂ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಳು. ಹೀಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲ "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾಗುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಕಳ್ಳಿಯಾಗದೆ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಮೂವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು.

ಬದಲುಗಳು : ೨೫. ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಮತ್ತು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಎಲ್ಲರೂ ದೂರ ಹೋಗುವರು. ಬಳಿಕ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಎರಡು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಿ ತಾನೂ ಓಡಿ ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಅವರು ಕೂಡ್ರುವರು. ಕೂಡ್ರುವ ಮೊದಲು ಕಳ್ಳನು ಅವರ ನೆತ್ತಿ ಬಡಿದರೆ ಬಡಿಯಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

೨೬. ಕೂತವನನ್ನು ಬೇರೆ ಆಟಿಗನು ಬಂದು ಮುಟ್ಟಿದ (ಉಪ್ಪು ಕೊಟ್ಟ) ಮೇಲೆ ಅವನು ಎದ್ದು ಮತ್ತೆ ಓಡಾಡುವನು.

೨೭. ಗೌಳಗಿತ್ತಿ

ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವರು. ಕಳ್ಳಿಯಾದವಳೂ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕಲ್ಲು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಳು. ಆಟಿಗರು ವರ್ತುಳದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಅವರ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದರೆ " ಸತ್ತಂತೆ " (ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವುದು.) ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ತಾವೂ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಕಳ್ಳಿಯಾದವರ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದರೆ ಅವರು ಮಾತ್ರ ಮತ್ತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಇದ್ದ ಕಡೆಯ ಮೂವರು ವೀರರಾಣಿಯರು.

೨೮. ಸಮುದ್ರ ಮೀನ

ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮೂವತ್ತು ನಾಲ್ವತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಈ ಅಂಗಳದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಎರಡು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಮೀನಗಳಾಗಿ ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಮತ್ತೆ ತಮ್ಮ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗೆ ಹೋಗುವುದು. ಅವರು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಓಡುವುದು. ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಎರಡನೆ ಪಂಗಡದವರು ಸಮುದ್ರವಾಗಿ ಮೀನಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಬರುವುದು. ಎರಡನೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೀನಗಳಾದವರು ಸಮುದ್ರವಾಗಿ, ಸಮುದ್ರವಾದವರು ಮೀನಗಳಾಗಿ ಆಡುವದು. ಈ ಎರಡೂ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮೀನಗಳನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಬರುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೨೯. ಕಳ್ಳನ ಬಡಿಗೆ

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಕಳ್ಳನು ಕಾಯುವನು. ಉಳಿದ ಆಟಿಗರು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ

ಸುತ್ತಲೂ ನಿಂತು ಅದನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವರು. ಒಳಗೆ ಬಂದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನು ಯತ್ನಿಸುವನು, ಆ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ದೂರ ಬೀಸಾಡಿದರೆ ಅದನ್ನು ತರಲಿಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನು ಓಡುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಆಟಗರು ಆ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತ (ಒಗೆಯುತ್ತ) ಕಳ್ಳನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಆ ಬಡಿಗೆ ಇದ್ದಾಗ ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವನು.

೩೦. ಸರಬಡಿಗಿ

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನ ಹತ್ತರ ಒಂದು ಕೋಲು (ಲಾಠಿ) ಇರುವುದು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ನಿಂತು ತನ್ನ ಕಾಲೊಳಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನೆ ತನ್ನ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ನೆಲದಗುಂಟ ಜೋರಿನಿಂದ ಒಗೆಯುವನು. ಗೆರೆಗೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಸಮೀಪವಿದ್ದ ಬಡಿಗಿಯುವನು "ಹೆಣ್ಣು" ಆಗುವನು. ಹೆಣ್ಣಾದವನು ತನ್ನ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ತನ್ನ ಬಡಿಗೆಯು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಅದರ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳನ್ನು ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅದು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ತನ್ನ ಬಡಿಗೆಯಿಂದ ಅವನು ಮೋರೆಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಂತ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಆ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ದೂರ ಚಿಮ್ಮುವನು, ಬಳಿಕ ಎಲ್ಲರೂ ಆ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳಿಂದ ಚಿಮ್ಮುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ತನ್ನ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮುವಾಗ ಹೆಣ್ಣಾದವನು ಆಟಿಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಆಟಿಗನು ತನ್ನ ಕೋಲಿನ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಯಾವದಾದರೊಂದು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಊರುವನು. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಹೆಣ್ಣಾಗುವನು. ಮೊದಲು ಹೆಣ್ಣಾದವನು ಆಟಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಘಾಜೆಯವರೆಗೆ ಕುಂಟುವನು. ಹೊಸದಾಗಿ ಹೆಣ್ಣಾದವನ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮೇಲಿನಂತೆ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು. ಆಟಿಗರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನಡುವೆ ಕಳ್ಳನ ಕೋಲನ್ನು ಚಿಮ್ಮುತ್ತ ಹೋಗುವರು.

ಚೆಂಡಿನ ಆಟಗಳು

೩೧. ಗೋಡೆ ಚೆಂಡು

ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಆಡುವರು. "ಕಳ್ಳನು" ಗೋಡೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದು ಪುಟಿಸುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಕೈ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಗೋಡೆಯಿಂದ ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪುಟಿದು ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಹಿಡಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡುವರು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಅದನ್ನು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಎಸೆಯುವನು. ಚೆಂಡು ಬಡೆದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ"ನಾಗುವನು. ಯಾರಿಗೂ ಬಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ತಂದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು.

೩೨. ಹರಚೆಂಡು (ಅಥವಾ ಧಪ್ಪಾ ಧುಪ್ಪಿ)

ಶಿಕ್ಷಕನು ಅಥವಾ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಒಂದು ಟೇನಿಸ್ ಅಥವಾ ಅರಿವೆಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತೂರುವನು. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಆಟಗರನ್ನು ಅದರಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಕ್ಕವನು ಬೇಕಾದ ಆಟಗನನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ನಿಯಮಗಳು (ಅ) ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಿಸಿಕೊಂಡವನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಒಮ್ಮೆ ಅದನ್ನು ಆಟಗರ ಕಡೆ ಎಸೆಯುವುದು (ಆ) ಚೆಂಡು ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಅವನ ಹತ್ತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಇದ್ದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲೆ ತೂರಿ ಹಿಡಿದು, ಅವನಿಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವುದು

ಬದಲು : ೩೩. "ತೂಕಚೆಂಡು"— ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಟ್ಟಾಡುತ್ತ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು.

೩೪. ಚಿಪ್ಪಚೆಂಡು

೫-೬ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಇಡುವುದು. ಚಿಪ್ಪುಗಳಿಂದ ೧೫-೨೦ ಅಡಿಯ ಮೇಲೆ (ಬಾಲಕರ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಈ ಅಂತರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚುಕಡಿಮೆ ಮಾಡಬಹುದು.) ೫ ಅಥವಾ ೬ ಹುಡುಗರು (ಅ) ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಚಿಪ್ಪುಗಳಿಂದ ಅಷ್ಟೇ ಅಂತರದ ಮೇಲೆ

ಅಷ್ಟೇ ಹುಡುಗರು (ಬ) ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಈ ಎರಡೂ ಮೇಳಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದು. "ಅ" ಮೇಳದವರು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಟೇನಿಸ್ ಅಥವಾ ಅರಿವೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಂಚಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಕೆಡಹುವರು. ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕು:—(i) ಸಿಡಿದು ಬಿದ್ದ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಮೊದಲಿದ್ದಂತೆ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದನ್ನು ಇಡುವವರೆಗೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವರು. ಚಿಪ್ಪು ಹಚ್ಚುವವನನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವರು. ಹೊಡೆದನಂತರ ಉರುಳಿ ಹೋಗುವ ಚೆಂಡನ್ನು ತಪ್ಪು ಮೇಳದವರೇ ತರುವರು. ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚುವದು ಆದ ಮೇಲೆ ಹಚ್ಚಿದವನು "ಲಗ್ಗೆ, ಲಗ್ಗೆ" ಎಂದು ಕೂಗಿ ತಾನು ಆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ್ದುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುವನು (ii) ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಚಿಪ್ಪಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವವರು ಮೂರು ಸಾರೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು (iii) ಚಿಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ತಾಕದೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ ಬಡಿದು ಪುಟಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಹಿಡಿದರೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆದವನು ಹೊರಗೆ ಆಗುವನು. ಮೂರು ಪಾಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಇನ್ನು ಅವನಿಗೆ ಉಳಿದಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಅವನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವನು. (iv) ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಅವರು ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವರು. (v) ಚಿಪ್ಪುಗಳು ಬಿದ್ದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚುವವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಬದಲು ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಒಗೆಯುವವನೊಬ್ಬನನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಒಂದು ಕಂಚೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕಂಚೆಯ ವರೆಗೆ ಹೋಗುವನು.

೩೫. ಫಣಿ ಚೆಂಡು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಸುಮಾರು ಒಂದು ಗೇಣ ಎತ್ತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮೊಳ ಉದ್ದವಿರುವ ಒಂದು ಫಣಿಯನ್ನು (ಕೋಲನ್ನು) ಇಡುವುದು. ಆ ಫಣಿಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಗೆ, ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಎದುರುಬದುರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ಪಂಗಡದ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಫಣಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಫಣಿಯು ಸಂಪೂರ್ಣ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ವಿರುದ್ಧ

ದಿಕ್ಕಿನ ಅವನ ಹುದ್ದರಿಯು ಸತ್ತಂತೆ. ಒಗೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವನು ಹಿಡಿದರೆ ಒಗೆದವನು ಸತ್ತಂತೆ. ಅಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ಚೆಂಡು ಫಣಿಗೆ ಬಡೆದು ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಅದು ಸಮನಾಗುವದು. ಯಾವ ಪಂಗಡದವರು ಮೊದಲು ಹೋಗುವರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಮೇಲೆ ಹತ್ತುವರು. ಆಗ ಸೋತ ಪಂಗಡದ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಯು ಫಣಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹೊಡತಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬನು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಯುವನು. ಹತ್ತಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಅವನು ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವನು.

೩೬. ಹೈದರಾಬಾದ ಚೆಂಡು

ವರ್ಗದ ರಚನೆ:— ೪೦. ರಿಂದ ೫೦ ಅಡಿ ಅಗಲವುಳ್ಳ ಮತ್ತು ೮೦ ರಿಂದ ೧೦೦ ಅಡಿ ಉದ್ದವುಳ್ಳ ಒಂದು ಅಂಗಳ (ಫುಟ್ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವ್ಹಾಲಿಬಾಲ್ ಅಂಗಳವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.) ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ನಡುವೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮೇಳದವರು ನಾಣ್ಯವನ್ನು ತೂರಿ ಅಂಗಳದ ಒಂದೊಂದು ಬದಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. **ಆಟದ ಕ್ರಮ :** ೪-೫ ಆಟಗರು ಕಾವಲುಗಾರರಾಗಿ ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಲ್ಲುವರು. ಉಳಿದವರು ತಮ್ಮ ಅಂಗಳ ಭಾಗದ ಮುಂದೆ ಮತ್ತು ನಡುವೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. (ಫುಟ್ ಬಾಲ್ ಆಟದಂತೆ.) ಆಡುವ ಉದ್ದೇಶವು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸುವುದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಅಂಗೈಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇಡಬೇಕು.

ತಪ್ಪುಗಳು : ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವುದು. ಅಥವಾ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಆರು ಫೂಟಗಿಂತ ಮೇಲೆ ಹಾರುವಂತೆ; ಬಡೆಯುವುದು; ಅಥವಾ ಮೇರೆಯ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಅದನ್ನು ಕಳಿಸುವುದು. ಆಟಗನೊಬ್ಬನು ಹಾಗೆ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಅವನ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವನು ತಪ್ಪಿತ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವನು. ಎಂಟು ಹತ್ತು ನಿಮಿಷ ಆಡಿದ ನಂತರ ಅಂಗಳ ಬದಿಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದು. ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ವೇಳೆಯ ವರೆಗೆ ಆಡಿದ ನಂತರ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಟ ಹೊರಿಸಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

३೭. ತ್ರಿಪಟ್ ಲಗಾವ

ಒಬ್ಬನು ನಾಯಕನಾಗಿ ತನ್ನ ಎದುರಿಗೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅರವಿಯ ಅಥವಾ ಟೇನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕೂಡ್ರುವನು. ಉಳಿದವರು ಅವನ ಎದುರಿಗೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ನಾಯಕನು ಕೆಲವು ಹರಳುಗಳನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು "ಎಷ್ಟು ಅವೆ ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ನಿಜ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳಿದ "ಕಳ್ಳ"ನಿಗೆ ನಾಯಕನು "ತ್ರಿಪಟ್ ಲಗಾವ್" ಎಂದು ಅನ್ನುವನು. ಕಳ್ಳನು ಕೂಡಲೇ ನಾಯಕನ ಮುಂದಿನ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟಗರಿಗೆ ಆದರಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಅವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಆದರೆ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಚೆಂಡು ಬಡಿದರೆ ಅವನನ್ನು ಕಳ್ಳನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುವನು. ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ನಾಯಕನಾಗುವದು.

ಬದಲು : ३೮. ಹಿಡಿದ ಹರಳುಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೆ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಸರಿ–ಬೆಸ ಕೇಳುವುದು.

३೯. ಬುರ್ರ್ಯೋ ಚೆಂಡು

ಆಟದ ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ನಡುವೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲು ಇಡುವುದು. ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಕಲ್ಲನ್ನು ನಡುವೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಎದುರು ಬದುರು ಅದರಿಂದ ೧೫-೨೦ ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮ ಕಂಚೆ ಗೆರೆಯಿಂದ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಗುರಿ ಇಟ್ಟು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವರು. ಯಾರು ಅದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಹೊಡೆಯುವರೋ ಆ ಪಂಗಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಕಲ್ಲು ಬಿಟ್ಟು ತುಸು ದೂರ ಸರಿದು ಅದನ್ನು ನಟ್ಟ ನಡುವೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನವರು ಆ ಕಲ್ಲ ಹತ್ತಿರ ಕುಳಿತು ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದ ಹಾಗೆ ಒಬ್ಬನ ಹತ್ತಿರ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುವರು. ಆದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಹತ್ತಿರ ಚೆಂಡು ಇದ್ದ ಹಾಗೆ ನಟಿಸುವರು. ಆ ಮೇಲೆ "ಬುರ್ರ್ಯೋ ! ಬುರ್ರ್ಯೋ !" ಎಂದು ಕೂಗಿ ಮೊದಲನೇ ಪಂಗಡದವರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಅವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವರು. ಚೆಂಡು

ಯಾರಿಗಾದರೂ ಬಡಿಯುವ ಮೊದಲು ಮೊದಲನೇ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿಯ ಒಬ್ಬನು ಬಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನ ಸಂಗಡದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ವಿರುದ್ಧ ಸಂಗಡದವರು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮುಟ್ಟುವದರೊಳಗೆ ಚೆಂಡು ಅವರಿಗೆ ಬಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವ ಸಂಗಡದವರು ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವರು. ಸೋತವರು ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲು ನಿಲ್ಲುವರು.

೪೦. ಕಿವಿ ಚೆಂಡು

"ಕಳ್ಳ" ನಾದವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತೂರುವನು. ಉಳಿದವರು ಅಂತರದಲ್ಲಿಯೇ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವರು. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಕಳ್ಳನ ಕಿವಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು (ಅಥವಾ ಅವನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ) ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟಿಸುವನು. ಪುಟಿಸಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವನು. ಕಳ್ಳನ ಕಿವಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮತ್ತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟಿಸುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರೂ ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಇಲ್ಲವೆ ಕಳ್ಳನೇ ಹಿಡಿದರೆ ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಆಟಗರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಚೆಂಡು ಬಡಿದವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

ವರ್ತುಳ ಆಟಗಳು

೪೧. ಕುಲು ಕುಲು

ಹುಡಿಗೆಯರೆಲ್ಲರು ದುಂಡಗೆ ಕೂತು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬಳು "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾಗಿ ಒಂದು ಗುಲಗಂಜಿ ಅಥವಾ ಬಣ್ಣದ ಸಣ್ಣ ಗೋಲಿಯನ್ನು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು "ಕುಲು ಕುಲು" ಎನ್ನುತ್ತ ವರ್ತುಳದ ಸುತ್ತಲೂ ಒಮ್ಮೆ ತಿರುಗುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ಹಿಂತಿರುಗಿ ಗುಲಗಂಜಿಯನ್ನು ಹುಡುಕುವರು. ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಗುಲಗಂಜಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಿದವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾಗುವಳು.

೪೨. ಅಡಕಲಗಡಿಗಿ

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗೆಯರು ಎದುರುಬದುರು ನಿಂತು ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಒಬ್ಬನ ಕೈ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಭುಜಗಳ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ (ಕತ್ತರಿಯಾಗಿ) ಇಡುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗಿನ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಸುತ್ತಲೂ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವರು. ಪದ್ಯ :— "ಅಡಕಲಗಡಿಗ್ಯಾಗ ಆಡೋಣ ಬಾ ನಿಬ್ಬಣ ಬಂದೈತಿ ನೋಡೋಣ ಬಾ"

೪೩. ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು

ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರೂ ದುಂಡಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳನು ಮರೆಗೆ ದೂರ ಹೋಗುವನು. ಆಗ ದುಂಡಗೆ ಕುಳಿತವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ತನ್ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೋಲಿಯಗುಂಡನ್ನು, ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ಹರಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವನು. ಆನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ "ಊ, ಊ...." ಎಂದು ಧ್ವನಿ ಮಾಡುವರು. ಆಗ ಹೊರಗಿನ ಕಳ್ಳನು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಬಂದು ಒಳಗಿನ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹುಡುಕ ಹತ್ತುವನು. ಹೊರಗಿನ ಕಳ್ಳನು ಒಳಗಿನ ಕಳ್ಳನ ಹತ್ತರ ಬಂದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಏರಿಸುವರು. ಮತ್ತು ದೂರ ಹೋದಾಗ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಇಳಿಸುವರು. ಈ ಸಂಜ್ಞೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಹೊರಗಿನ ಕಳ್ಳನು ಒಳಗಿನ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಗೊತ್ತು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆದರೆ ಧ್ವನಿಯ ಮೂರು ಏರಿಳಿತದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹುಡುಕುವದು ಆಗದಿದ್ದರೆ ಹೊರಗಿನ ಕಳ್ಳನು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತವನಿಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ದಂಡವನ್ನು ವಿಧಿಸುವುದು. (ಉದಾ :— ಕತ್ತೆಯಂತೆ ಒದರುವದು. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು ಮುಂತಾದವು) ಆ ಮೇಲೆ ಬೇರೆ ಜನರನ್ನು ಕಳ್ಳರನ್ನು ಮಾಡಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

ಬದಲುಗಳು : ೪೪. ಹುಡುಗರು ದುಂಡಗೆ ಕೂಡ್ರದೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕೂತು ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು. "ಊ" ಧ್ವನಿಯ ಬದಲು ಕೊಳಲನ್ನು ಊದುವುದು. (ಈ ರೀತಿ ಹಾವುಗಾರರಾಗಿ ಪುಂಗಿ ಊದಿ ದುಡ್ಡು ಹುಡುಕುವದನ್ನು ನಾವು ನೋಡುತ್ತೇವೆ.)

೪೫. ಗಂಗಾಳಮುರಗಿ

ಬಾಲಕರು ದುಂಡಗೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂಡುವರು. "ಕಳ್ಳನು" ವರ್ತುಳದ ಹೊರಬದಿಯಿಂದ ಸುತ್ತಲೂ ನಡೆಯುತ್ತ ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ

ಆಟಿಗನ ಹಿಂದೆ ತಾನು ಹಿಡಿದಿದ್ದ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಇಡುವನು. ಕೂಡಲೇ ಆ ಆಟಿಗನು ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವನು. ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ (ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಬಡೆಯಿಸಿಕೊಂಡರೆ) ಮತ್ತೆ ಅವನೇ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಆಟಿಗನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಹಿಂದೆ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಇಡುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಸಾಗುವದು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಕಳ್ಳನೂ ಆಟಿಗರೂ ಕೆಳಗಿನ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುವರು :—

ಪಲ್ಲವಿ — **ಕಳ್ಳ :— ನೋಡು ನೋಡು ತಿಮ್ಮಯ್ಯ !**

ಆಟಿಗರು :— ಲಡ್ಡು ಬತ್ತಿ ಎಲ್ಲಿಟ್ಟೆ !

ಬದಲುಗಳು : ೪೬. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗರು ಎದ್ದು ನಿಂತು ಆಡುವುದು. ೪೭. ಕರವಸ್ತ್ರ ಹಿಡಿದವನು " ಕಳ್ಳನು " ಖಾಲಿ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವವರೆಗೆ ಅವನನ್ನು ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

ಟೀಪು :— ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಇಡುವಾಗ ಅದು ಆಟಗನಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗುವಂತೆಯೂ ಅಥವಾ ಗೊತ್ತಾಗದಂತೆಯೂ ಮಾಡಬಹುದು.

೪೮. ಝುಂಮ್ರಾ

ಇದು ಹುಡಿಗೆಯರ ಆಟ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಆಡುವರು. ಇಬ್ಬರೂ ಎದುರು ಬದುರು ಆಗಿ, ಕೈ ಕೈ ಕೂಡಿಸಿ, ತಯಾರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಬ್ಬರೊಬ್ಬರ ಕೈ ಬಡಿದು ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಮತ್ತೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಕೈ ಬಡೆಯುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ದುಂಡು ಸುತ್ತುತ್ತ ಆಡುವರು.

ಬದಲು : ೪೯. ವರ್ಗದ ಎಲ್ಲ ಬಾಲಿಕೆಯರು ಜತೆಜತೆಯಾಗಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಂತು ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೃತಿಗಳೂ ಚಲನಗಳೂ ಇರುವವು.

೫೦. ಬಗಾಟೆ ಬಗರಿ

ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಹುಡುಗೆಯರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ಕೆಳಮುಖವಾದ ಒಬ್ಬಳ ಅರ್ಧ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಮೇಲು-ಮುಖವಾದ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳ ಅರ್ಧ

ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಯು ಹಾಗೆ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸೆಟೆದು ನಿಲ್ಲುವರು (ಚಿತ್ರ ೫೧). ಆ ಮೇಲೆ "ಗಿರಿಗಿರಿ ಉಂಡಿ ಇಬತ್ತಿ ಉಂಡಿ" ಎನ್ನುತ್ತ ಇಬ್ಬರೂ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವರು ಸೋತವಳು ಕೆಳಗೆ ಕೂಡ್ರುವಳು. ಸಂಗಡಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಟ್ಟಾಗ ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಉಳಿಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು : ೫೧. ನಾಲ್ವರು ಕೂಡಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು ಆಗ ಒಂದು ಜತೆಯವರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಜತೆಯವರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವರು. ಅನಂತರ ಎರಡೂ ಜತೆಯವರು ಕೂಡಿಯೇ ತಿರುಗುವರು.

೫೨. ಗಣೇಶ

ಒಬ್ಬನು "ಗಣೇಶ"ನಾಗಿ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವನು. ಉಳಿದ ಬಾಲಕರು ೩೦ ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಿಂದ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಗಣೇಶನ ಕಾಲೊಳಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಒಗೆಯುವರು. ಯಾರ ಮುರಿಗೆಯು ಗಣೇಶನಿಂದ ದೂರ ಬೀಳುವದೋ ಅವನು ಗಣೇಶನ ಸೇವಕನಾಗುವನು. ಸೇವಕನು ತನ್ನ ಮುರಿಗೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಕಾಲೊಳಗೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಗಣೇಶನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಡುವನು. ಉಳಿದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಆದರದಿಂದ ಗಣೇಶನನ್ನಾಗಲಿ, ಸೇವಕನನ್ನಾಗಲಿ ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವರು. ಸೇವಕರು ಗಣೇಶನನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪಂಜೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಬಿಡದೆ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವನು. ಗಣೇಶನು ಕೂತಲ್ಲಿಯೇ ಕೂಡ್ರುವನು. ಸೇವಕನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಗಣೇಶ (ಅಥವಾ ಸೇವಕ) ನಾಗುವನು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವುದು.

೫೩. ರೊಟ್ಟಿ ಇಲಿ

ಇದು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ **ಆಟ**. ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ದುಂಡಗೆ ಕೂತು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಸೆರಗು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಮಲಗುವರು. "ಇಲಿ"ಯಾದವಳು ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬಂದು ಮಲಗಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರ ಸೆರಗನ್ನು ತೆಗೆದು ಹಾಕಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವಳು. ಆ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಕೇಳಿ ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು "ಇಲಿ ನನ್ನ ರೊಟ್ಟಿ

ಒಯ್ಯು" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಬಾಗಿ ಕೈ ಬೀಸುತ್ತ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವರು. ಆಗ ಇಲಿಯಾದವಳು "ಚುಂ ಚುಂ" ಅನ್ನುತ್ತ ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಳು. ಆಟಿಗರು ಅವಳನ್ನು ಒಳಗೆ ಬಿಡದಂತೆ ನುಗಿಸುವರು. ಇಲಿಯಾದವಳು ನುಗ್ಗಿ ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ ಆಟವು ಹೊಸದಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವದು.

೫೪. ಕುಂಬಳ ಬಳ್ಳಿ

ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಒಬ್ಬರ ಟೊಂಕವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರು ಆ ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ಹರಿದು ಆಟಿಗರನ್ನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಜಗ್ಗಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಐದು ನಿಮಿಷ ಆದನಂತರ ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನವರು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವರು. ಮತ್ತು ಮೊದಲಿನ ಗುಂಪಿನವರು ಅವರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಜಗ್ಗುವರು. ಮತ್ತೆ ಐದು ಮಿನಿಟು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಪಂಗಡದವರು ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಗೊತ್ತಾದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಎಳೆಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಆಡುವುದು.

ಬದಲು : ೫೫. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಕೂತು ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವುದು.

೫೬. ಸವಾರರು

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಆಟಿಗರ ಎರಡು ಮೇಳಗಳು, ಒಂದು ಮೇಳದವರು ಕುದುರೆಗಳಾದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಮೇಳದವರು ಸವಾರರಾಗುವರು. ಕುದುರೆಯಾದವರು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಳಮುಖವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸವಾರರು ಒಂದೊಂದು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹತ್ತುವರು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಹಿರೇಮಣಿಯಾಗಿ ತನ್ನ ಕುದುರೆಯ ಕಣ್ಣನ್ನು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ ಬಲಗೈ ಬೆರಳನ್ನು (ತನಗೆ ತಿಳಿದಷ್ಟು) ಮುಂದೆ ಮಾಡಿ ತನ್ನ ಕುದುರೆಗೆ ಎಷ್ಟಿವೆ ಎಂದ ಕೇಳುವನು. ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಕುದುರೆಯಾದವರು ಸವಾರರಾಗುವರು. ಬೆರಳಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದರೆ ಸವಾರರು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿದು ತಮ್ಮ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಕೈ ಬೆರಳನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಹಿಡಿಯುವಾಗ :—

"ಹಂಡೋಲ್ ಫುಂಡೋಲ್ ಗೌರಿಜಾತೋಲ್? ಕೆನ್ನು ಕ್ಷಾ ಬುಡ್ಗಿ ಚಲಾವ್!"
ಎಂದು ಅನ್ನುವನು. ಮತ್ತು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಾಗ ಹೀಗೆನ್ನುವರು :— "ಹಂಡಲಕ್ಕೆ ತಾಂ ತುಂ ತತ್ತಿಹಾಕೋ ಮಹಾರಾಜ" ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವರು. (ಕೆಲವೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಪಲ್ಲ ಅನುವರು)—

" ಹತ್ತಿಕಾಳ ಬತ್ತಿಕಾಳ, ಬಾವನವರ ಬಸಾನವರಾ, ಎದಿಮೇಲೆ ಚಿಕ್ಕಿ, ಗಳಾಲಗಂಟಿ, ಹಯ್ಯೊಕುಯ್ಯೊ, ಬೋಲ ಬಚ್ಚಾಬೋಲ್ ! ನಾಶಿಡಬ್ಬಾ ಖೋಲ್ ! ಕತ್ತೆ ಅಂಡೆ ಬೋಲ್ !"

ಬದಲು : ೫೭. ಕುದುರಿ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದೆಯುವ ವರೆಗೆ ಸವಾರರು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸದೆ ಇರುವುದು ಹಾಗು ಹಿರೇಮಣಿ ಆದವನೇ ಬೆರಳನ್ನು ಚಾಚದೆ ಎಲ್ಲ ಸವಾರರೂ ಪಾಳೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಮಾಡುವುದು.

೫೮. ಹರಗುವುದು ಬಿತ್ತುವುದು

೧೦-೧೨ ಫೂಟು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಕೆಲವು ಬೀಜಗಳನ್ನು (ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳನ್ನು, ಹರಳುಗಳನ್ನು ಮುಂ—) ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲ್ಲುವಳು. ಆಗ "ಹರಗಿ ಎಲ್ಲಿ ಬಿತ್ತಲಿ ! ಹರಗಿ ಎಲ್ಲಿ ಬಿತ್ತಲಿ !'' ಎಂದು ಅನ್ನುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು "ರಪ್, ರಪ್," ಅನ್ನುತ್ತ ಮಳೆಯಾಗುವಂತೆ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಮಾಡುವಳು. ಬಳಿಕ "ಎಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಆಯ್ತು ! ಎಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಆಯ್ತು !'' ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಕೈಯಿಂದ ಅಭಿನಯ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಳು. ಪೈರು ಎತ್ತರವಾದ ಕೂಡಲೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದ ಆಟಿಗರು ಮಂಗಗಳಾಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲಿಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಒಯ್ಯಲಿಕ್ಕೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನುಗ್ಗುವರು. ಬಿತ್ತಿದವಳು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವಳು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೆಲ್ಲರೂ ಆಕೆಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವರು. ಮಂಗಗಳಾದವರು ಪೈರನ್ನು (ಕಾಗದ ಚೂರು ಮುಂ.) ತಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವರು. ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಕೂಡಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಿತ್ತುವವಳಾಗಿ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

೫೯, ನಾಯಕಿಯನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು

ಒಬ್ಬಳು "ಕಳ್ಳಿ" ಯಾಗುವಳು. ಉಳಿದವರು ಶ್ರೀಮಂತರ ಹುಡಿಗೆಯರಾಗಿ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ (ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ) ಮಲಗಿ ಕೊಳ್ಳುವರು. ಮೈಮೇಲೆ 'ಆಭರಣಗಳು' (ಕೊರಳೊಳಗೆ ಹೂವಿನ ಮಾಲೆ, ಕಾಲೊಳಗೆ ಜಾಲಿಕಾಯಿ) ಇರುವವು. ಕಳ್ಳಿ ಸಪ್ಪಳಿಲ್ಲದೆ ಬಂದು ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರ ಆಭರಣಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡಿಹೋಗುವಳು. ಆಟಗರು ಎದ್ದು ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲಿಕ್ಕೆ (ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ) ಹೋಗುವರು. ಕಳ್ಳಿಯು ಅವರನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಅವರು ಮಲಗಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಕೂತರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಟಗರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಸೋತಂತೆ. ಆ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳನ್ನು ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಆಡುವುದು.

ಬದಲು : ೬೦. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಕಳ್ಳರ ಗುಂಪು ಮಲಗಿದ ಗುಂಪಿನವರ ಆಭರಣಗಳನ್ನು (ಕಡ್ಡಿ ಎಲಿ, ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು) ಕದಿಯುವುದು. ತಿರುಗಿ ಹೋಗುವಾಗ ಕಳ್ಳರ ನಾಯಕನು ಕೆಮ್ಮುವುದು. ಮಲಗಿದವರು ಎದ್ದು ಕಳ್ಳರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು. ನಿಶ್ಚಿತ ಮೇರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಅದಲುಬದಲಾಗಿ ಆಡುವುದು.

೬೧. ಕುಂಟುವ

೮-೧೦ ಫೂಟು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಆಟಗರು ನಿಲ್ಲುವರು. "ಕಳ್ಳಿ"ಯಾದವಳು ಮೊದಲನೆಯ ಕತ್ತೆಯಾಗಿ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುವಳು. ಅವಳು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಒಬ್ಬಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಎರಡನೆಯ ಕತ್ತೆಯಾಗಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಮತ್ತೊಬ್ಬಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು, ಹೀಗೆ ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಜನರು ಕತ್ತೆಯಾಗುವವರೆಗೆ ಹೊರಗಿನವರು ಕುಂಟುತ್ತ ಬರುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಕತ್ತೆಗಳ ಕಿವಿಹಿಡಿದು ಅಥವಾ ಅದರ ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ವರ್ತುಳವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಸುತ್ತುವರು.

೬೨. ಪೋಲೀಸ ಮತ್ತು ಕಳ್ಳ

ಹದಿನೈದು ಇಪ್ಪತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆಯ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಚಚ್ಚೌಕಾಗಿ ನಾಲ್ಕು

ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ೫-೬ ಹುಡುಗರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಇವರು ಪೋಲೀಸರು ನಾಲ್ಕು ವರ್ತುಳಗಳಿಗೆ ನಡುವೆ ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವವನೇ ಕಳ್ಳನು. ಪೋಲೀಸರು ಒಂದು ವರ್ತುಳದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ವರ್ತುಳಕ್ಕೆ ಓಡಾಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ಪೋಲೀಸನಾಗಿ ಅವರ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವನು. ೫ ಸಾರೆ ಕಳ್ಳ ಆದವನು ಪೋಲೀಸರನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನಾಗಿ ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ನಾಲ್ಕು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುವನು.

ಬದಲು: ೬೩. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮೊದಲಿನಕಳ್ಳನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು. ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಮೂವರು ಮೇಲಾಳುಗಳು.

೬೪. ಚೊಳಕಟ್ಟಿ ಚೆನ್ನವ್ವ

ಹುಡಿಗೆಯರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡದ ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಯ ಜೊತೆಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು, ಈ ಒಂದೊಂದು ಜತೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಜತೆಯವರು ಒಬ್ಬರ ಎದುರಿಗೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಎದುರಿನವಳ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಎದುರಿನವಳ ಬಲಗೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು ಶಿಕ್ಷಕಯು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲ ಜತೆಯುವರು — " **ಚೋಳಕಟ್ಟಿ ಚೆನ್ನವ್ವ | ದೀಪ ಹಚ್ಚ ಮಲ್ಲವ್ವ |**" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಗಿಮಿ ಗಿಮಿ ತಿರುಗುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಜತೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರಳನ್ನು ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ, ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ದೂಡಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವಳು. ವರ್ತುಳದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದವರು ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ವರ್ತುಳದೊಳಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ೪-೫ ಮಿನಿಟು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಪಂಗಡದ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೬೫. ಗುಡು ಗುಡು ಜಾನಕ್ಕಿ

ಒಬ್ಬನು "ಹುಲಿ" ಆಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಕುರಿಗಳಾಗಿ ಒಂದು ದಡ್ಡಿಯೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹುಲಿಯು ಬೇಟೆಯಾಡಲಿಕ್ಕೆಂದು ದಡ್ಡಿಯ

ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಕುರಿಗಳ ಸಂಗಡ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಯುವುದು. ಹುಲಿ "ಗುಡು ಗುಡು ಜಾನಕ್ಕಿ!" ಎಂದು ಕೂಗುವುದು. ಅದಕ್ಕೆ ಕುರಿಗಳು "ಯಾವ ಆಟದ ಮೂಲಂದಿ ?" ಹುಲಿ— "ವರುಷಕೊಂದು ಬೇಟಿ !" ಕುರಿಗಳು—"ಯಾವ ಕುರಿಯ ಬೇಟಿ ?" ಹುಲಿ-(ಒಬ್ಬನ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ) "ಪಾಟೀಲ ಕುರಿ ಬೇಟಿ" ಆ ಮೇಲೆ ಕುರಿಗಳು ಆ ಆಟಗನನ್ನು ಹಿಡಿ, ಹೊಡಿ ಎಂದು ಬೇಟಿಯಾಡಿದಂತೆ ಮಾಡುವರು. ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಹುಲಿಗೆ ಸಹಾಯಕನಾಗುವನು. ಅನಂತರ ಹುಲಿ ಮತ್ತು ಅವನ ಸಹಾಯಕನು ಕೂಡಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ದಡ್ಡಿಯೊಳಗಿಂದ ಹೊರಗೆ ಎಳೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಕುರಿಗಳಾದವರು ಅವರನ್ನು ಒಳಗೆ ಜಗ್ಗುವರು. ಹೊರಗೆ ಬಂದರೆ ಹುಲಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವರು. ಕುರಿಗಳಾದವರೆಲ್ಲರೂ ಹೊರಗೆ ಬಂದರೆ ಹುಲಿಯು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೊರಗಿನವರೆಲ್ಲರೂ ಒಳಗೆ ಹೋದರೆ ಹುಲಿಯು ಸೋತಂತೆ.

೬೬. ಗಣೇಶನ ಆಟ

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನು ಗಣೇಶನಾಗಿ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವನು. ಹತ್ತು ಹದಿನೈದು ಹುಡುಗರು ಗಣೇಶನಿಂದ ೩೦-೪೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಂತು ಮುರಿಗೆ ಮಾಡಿದ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಪಂಜೆಯನ್ನು ಗಣೇಶನ ಮೇಲೆ ಒಗೆಯುವರು. ಯಾವನ ಪಂಜೆಯು ಗಣೇಶನಿಂದ ದೂರ ಬೀಳುವುದೋ ಅವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಕಳ್ಳನು ತನ್ನ ಪಂಜೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಗಣೇಶನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತಾನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸುತ್ತಲೂ ದುಂಡು ತಿರುಗುವನು. ಉಳಿದವರು ಅವನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಪಂಜಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಬರಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಪಂಜೆಯನ್ನು ತಂದವನು ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತನ್ನ ಮುರಿಗೆಯಿಂದ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಆದರೆ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಗಣೇಶನು ತಾನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡ ಪಂಜೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಕೈಬಿಟ್ಟರೆ ಪುನಃ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಕೂಡ್ರುವವರೆಗೆ ಆಟಗರು ತಮ್ಮ ಮುರಿಗೆಯಿಂದ ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುವರು. ಹೀಗೆ ಕೆಲಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಆಟವಾಡುವುದು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟ

೬೭. ಗುಳುಗುಳು ಗುಪ್ಪಂಡಿ

ಆಟಿಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ನಿಶ್ಚಿತ ಮೇರೆಯುಳ್ಳ ಒಂದು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಗೊತ್ತು ಮಾಡುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಬೆರಳು ಎತ್ತರವುಳ್ಳ ಮಣ್ಣು ಗುಂಪಿಯನ್ನು ಹಾಕುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವರೆಗೆ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವನು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರು ತಮ್ಮ ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಅವರು ಹಾಕಿದ ಮಣ್ಣಿನ ಗುಂಪಿಗಳನ್ನು ಕೆಡಿಸುವರು. ಮೂರನೇ ಸೀಟಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಶಿಕ್ಷಕನ ಹತ್ತರ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಕೆಡಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೬೮. ಗಂಗೀ ಗೌರೀ ಗುಂಯ್

ನಾಲ್ವರು ಹುಡಿಗೆಯರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಎಡಗಾಲುಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ನಡುವೆ ಕೂಡಿಸುವರು. ಬಳಿಕ ಎದುರು ಬದುರಿನವರು ಎಡಗೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಲಗಾಲು ಎತ್ತಿ ಎಡಗಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವರು. ತಿರುಗುವಾಗ ಕಾಲುಸೋತು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೆ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವರು. ಕಡೆತನಕ ಬೀಳದೆ ಇದ್ದವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ತಿರುಗುವಾಗ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುವಳು.—

ಗಂಗೀ ಗೌರಿ ಗುಂಯ್ | ಗುಂಗೀಹುಳ ಗುಂಯ್ ||
ಹಾರಿ ಬಂತು ಪಟಕ್ | ಚೂರಿ ಹೋಯ್ತು ಚುಟುಕ್ ||
ಅವ್ವ ನನ್ನ ಗಾದರಿ | ನೋಡಿದೇನ ಸೋದರಿ ||
ಬಸವಂತರಾಯನ ಸೊಸಿಯೇ | ಗುಳಗಿ ಗವಲಿ ಬಸಿಯೆ ||

ಬದಲು : ೬೯. ಆರೇಳು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಇಡುವುದು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ನಿಲ್ಲುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೭೦. ಲಟಲಟ ಬೆಂಡು ಸಿಬಿಕಿಯ ಚೆಂಡು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಕೆಲವು ಜತೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಜತೆಯವರು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಒಬ್ಬರು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಗಲಲ್ಲಿ ತೊಡಕಿಸಿಕೊಂಡು ಒಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮೋರೆ ಮಾಡಿ ನಿಂತವರು "ಲಟ ಲಟ ಬೆಂಡು !" ಅನ್ನುತ್ತ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನವರು ತಮ್ಮ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ಮುಂದೆ ಬಾಗುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನವರು "ಸಿಬಿಕೆಯ ಚೆಂಡು !" ಅನ್ನುತ್ತ ಮುಂದೆ ಬಾಗುವರು. ಆಗ ಮೊದಲಿನ ಗುಂಪಿನವರು ಅವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಅಂಗಾತ (ಮೇಲ್ಮುಖ) ಆಗುವರು. ಹೀಗೆ ಎಡೆಬಿಡದೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದವರು ಮಾಡುವರು. ಶಿಕ್ಷಕಿಯು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುವರು. ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು : ೭೧. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ಬಂದು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಬಂದು ನಿಂತ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೭೨. ಪದ್ಮಾಸನ ಶರ್ಯತ್ತು

೧೫-೨೦ ಅಡಿ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಮೂರು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಪದ್ಮಾಸನವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಕಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಇಬ್ಬರು ಮೊದಲನೆಯವನನ್ನು ಬಗಲೊಳಗೆ ಕೈಹಾಕಿ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗೆ ಒಯ್ದು ಬಿಡುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋದವನು ಮತ್ತು ಒಯ್ದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಕೂಡಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ನಾಲ್ಕನೆಯವನನ್ನು ಒಯ್ಯುವರು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಬೇಗ ಒಯ್ಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೭೩. ಗಣಪತಿ ಗಣಪತಿ ಮೋರಾಯ

ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಶರ್ಯತ್ತು. ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಇಡಬಹುದು. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಜೊತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಮೊದಲಿನ ಜೊತೆಯವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಚಾಚಿ ಬಲಗೈಯಿಂದ ತಮ್ಮ ಎಡಗೈಯನ್ನು, ಮೊಳಕೈ ಹಿಂದೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎದುರುಬದುರು ನಿಂತು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯುವರು. ತೋಳುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಮೊದಲು "ಅಪ್ಪ ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ !" ಎಂದು ತಮ್ಮ ಬಾಯಿ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕೂ ಕೈಗಳು ಕೂಡಿ ಒಂದು ಚೌಕು ಆಸನವಾಗುವುದು. ಆ ಆಸನದ ಮೇಲೆ ಮೂರನೇ ಹುಡುಗನು ಕೂಡ್ರುವನು. ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಇಬ್ಬರೂ ಮೂರನೇಯವನನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಕಂಚಿಗೆರೆಗೆ ಓಡುವರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಕೂತವನೂ ಕೈ ಹಿಡಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೂ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ನಾಲ್ಕನೇ ಹುಡುಗನನ್ನು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

೭೪. ಕಾಲಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗಿ

ಇದು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟ. ಮೂವರು ಗುಂಪಾಗಿ · ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿಸುವದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯ ಮೂಮೂವರು ಹೊರಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಉಳಿದ ಇಬ್ಬರು ಹಿಡಿದ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಹಿಂಬದಿಯಿಂದ ತನ್ನ ಬಲಗಾಲವನ್ನು ಹಾಕುವಳು. ಎರಡನೆಯವಳು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮೂರನೆಯವಳ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಇಡುವಳು. ಮೂರನೆಯವಳು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದನೇಯವಳ ಬಲಗಾಲ ಕೆಳಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ಎರಡನೇಯವಳ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಇಡುವಳು. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗಿ ಆಗುವುದು. ಸೀಟಿಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಗುಂಪಿನವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ

ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗೆ ಸಾಗುವುದು. ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ಮುರಿಯದೆ ಮೊದಲು ಬಂದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪಲ್ಲವಿ :—ಕಾಲಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗಿ | ಮಾವನ ಮನೆಯಾಗ ಮೆರವಣಿಗಿ |
ಅಳಿಯಗೇನು ಊಟ | ಬೀಸುಕಲ್ಲ ಗೂಟ ||
ಅಳಿಯಗೇನು ಹಾಸಿಗೆ | ನೆಗ್ಗಿಲಮುಳ್ಳ ಹಾಸಿಗೆ ||

೭೫. ಎತ್ತಿನ ಆಟ

ಇಬ್ಬರು (ಕೈ ಚಕ್ಕ ಅಂದರೆ) ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿಯುವದು. ಮೂರನೇಯವನು ಯಜಮಾನನಾಗಿ ಅವರ ಮುಂಗೈಗೆ ಹುರಿಯನ್ನು (ಅಥವಾ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು) ಕಟ್ಟಿ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟಗರೆಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಮೂರುಮೂವರಾಗಿ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಯಜಮಾನನು ತನ್ನ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವನು. ಯಾವ ಎತ್ತುಗಳು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುವವೊ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು : ೭೬. ಸಾಂಘಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ—ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರೂ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಜತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವದು. ನಾಯಕನು ಸರತಿಗೊಮ್ಮೆ ಒಂದೊಂದೇ ಜತೆಯನ್ನು ಕಂಚಿಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಬರುವನು.

೭೭. ಕುಂಟೆ ಕುಂಟೆ ಕುರವತ್ತಿ

ಮೂರು ಮೂರು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಒಂದೆ ಜತೆಯಾಗುವುದು ಒಬ್ಬನು ತನ್ನ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಎರಡನೆಯವನ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಕಂಚಿಯ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮೂರನೆಯವನು ತನ್ನದೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಅವರು ಜೋಡಿಸಿ ಹಿಡಿದ ಕೈಮೇಲೆ ಹಾಕಿ ಅವರ ಭುಜಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಒಂದು ಕಾಲಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನವರು ಹೀಗೆ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ತಾವು ನಿಂತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವರು. ಓಡುವಾಗ ಕೆಳಗಿನ ಪಲ್ಲವಿ ಅನ್ನುವರು—

ಪಲ್ಲವಿ : — " ಕುಂಟೆ ಕುಂಟೆ ಕುರವತ್ತಿ |
ರೆಂಟೆ ಹೊಡಿ ಬಾಳಪ್ಪ ||"

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಮೂರು ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಆರಿಸುವುದು.

ಬದಲು : ೭೮. ಸಾಂಘಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಒಂದು ಪಂಗಡದ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಮೂರು ಮೂರರಂತೆ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪ್ರಕಾರ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮೊದಲನೆಯ ಜತೆಯುವರು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದ ನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಜತೆಯುವರು ಹೋಗಿ ಬರುವರು.

೭೯. ಉರುಳಗುಂಬಳ

ಹತ್ತೆಂಟು ಫೂಟು ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಹುಡಿಗೆಯುರು ಅಂಗಲಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ಕೂಡ್ರುವರು ಎಲ್ಲರೂ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎಡಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಾಲು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೈ-ಬೆರಳಿನಿಂದ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು. ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೈ ಹಚ್ಚಿ ಉರುಳುತ್ತ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನ ಮೂವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

(ಟೀಪು :— ನೆಲವು, ಹುಲ್ಲು ಇದ್ದು, ಮೆತ್ತಗಿರಬೇಕು.)

೮೦. ಗುಂಗೀಹುಳ ಜೀ

ಇಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತು ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಒಬ್ಬರ ಪಾದಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಪಾದಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವರು. ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು ಅವರ ಎಡ ಬಲಕ್ಕೆ ನಿಂತು ಕುಳಿತವರ ಕೈಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ನೀಟಾಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸೆಟೆದು "ಗುಂಗೀಹುಳ ಜೀ !" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತಾ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವರು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಆಟವನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಗುಂಪುಗಳು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವವು.

೮೧. ಚಿರಕಿಗಾಣ

ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕರಂತೆ ಹುಡುಗೆಯರು ದುಂಡಗೆ ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈಯನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಒಬ್ಬರ ಒಂದು ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಇಡುವುದು. (ಕತ್ತರಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ.) ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ 'ಚಿರಕಿ' ಗಾಣದ ಹಾಗೆ 'ಜಿರ್ !' ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವುದು. ಅನೇಕ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಇಡುವುದು. ತಿರುಗುವಾಗ

ಕ್ಕೈ ಸೋತವರು ಬಿಡುವುದು. ಕಡೆಗೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಹುಡಿಗೆಯರು ಇರುವರೋ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯ ವರೆಗೆ ಆಡಿ ಸೋತ ಮತ್ತು ಗೆದ್ದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸುವುದು.

೮೨. ಬಳ್ಳಿ ಜಗ್ಗುವುದು (ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ)

ಇಬ್ಬರು ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಗಳು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಕಮಾನಿನಂತೆ ಮಾಡುವರು. ಉಳಿದವರು ಒಬ್ಬರ ಟೊಂಕವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಆ ಕಮಾನಿನೊಳಗೆ ಹಾಯ್ದು ಸಾಲಾಗಿ ಹೋಗುವರು. ಆಗ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಗಳು ಈ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುವರು :—" ಎಸ್ತಿ ರೋಮನ್ ಕಮಿಂಟೊ ಕವಿಂಟೊ । ಕೋಂ ರೂಪ್ಯೆ ಚೋರಿಲೇ ಚೋರಿಲೇ ॥ ಕೋಣಿ ತಾಳ ವಾಜಲೇ ವಾಜಲೇ ! ಮಾರ್ಝಾ ಮಿತ್ರ ! ಮಾರ್ಝಾ ಮಿತ್ರ !॥

ಕಡೆಯ ಶಬ್ದವನ್ನು ಅನ್ನುವಾಗ ಕೈ-ಕಮಾನಿನೊಳಗೆ ಬಂದ ಹುಡಿಗೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು. ಹೀಗೆ ಹುಡಿಗೆಯರನ್ನು ಆರಿಸಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರ ನಡಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈ ಸುತ್ತಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರ ಎದುರಿಗೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎರಡನೆಯ ಪಂಗಡದವರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಎಡಬಲಕ್ಕೆ ನಾಲ್ಕಾರು ಅಡಿ ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಆಟಗರು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಬಲಗೈ ಕೂಡಿಸಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮ ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರನ್ನು ತನ್ಮ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯತನಕ ಎಳೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಯಾವ ಪಂಗಡದವರು ಎಳೆಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೮೩. ಚಿಕ್ಕ ಕುದುರೆಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನಿಗೆ ಟೆಂಗಿನಕಾಯಿಯ ಎರಡು ಕರಟಿಗಳ ಇರುವವು. ಅವುಗಳ " ಕಣ್ಣಲ್ಲಿ " ತೂತು ತೆಗೆದು ಸುಮಾರು ೬ ಫೂಟ ಉದ್ದವಾದ ಹುರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ

ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ಪರಟೆಗಳನ್ನು ಮೆಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹುರಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಗೆ ಓಡುವರು. ಮೊದಲಿನ ಮೂರು ನಂಬರಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲು :— ೮೪. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಜೋಡಿ ಪರಟೆ. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡುಗನು ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮಾಡುವುದು. ಶರ್ಯತ್ತನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೮೫. ತೆಪ್ಪ

೩-೪ ಅಥವಾ ೮-೧೦ ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಹತ್ತರ ನಾಲ್ಕೈದು ಬೆರಳು ಅಗಲವಾದ ಒಂದು ದುಂಡನ್ನ ಹಲಚೆಗಲ್ಲು—ತೆಪ್ಪ-ಇರುವುದು. ಒಂದು ಬೋದು (ತಗ್ಗು ಅಥವಾ ಗೆರೆ) ತೆಗೆದು ಅಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಾವಿನ ಗೊರಟನ್ನು (ದುಂಡನ್ನ ಕಲ್ಲನ್ನು) ಇಡುವರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಆರೇಳು ಹೆಜ್ಜೆಯ ಅಂತರದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಪಾಜೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವರು. ಪಾಜೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ತೆಪ್ಪದಿಂದ ಗೊರಟಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದ ಹಾಗೆ ಒಬ್ಬನ ಹತ್ತರ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುವರು. ಆದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಹತ್ತಿರ ಚೆಂಡು ಇದ್ದ ಹಾಗೆ ನಟಿಸುವರು. ಆ ಮೇಲೆ "ಬುರಯೋ ಬುರಯೋ" ಎಂದು ಕೂಗಿ ಮೊದಲನೆಯ ಪಂಗಡದವರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಅವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವರು. ಚೆಂಡು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಬಡಿಯುವ ಮೊದಲು ಮೊದಲನೆಯ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿಯ ಒಬ್ಬನು ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನ ಪಂಗಡದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮುಟ್ಟುವದರೊಳಗೆ ಚೆಂಡು ಅವರಿಗೆ ಬಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವ ಪಂಗಡದವರು ಸೋತಂತೆ. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ

ಗೆದ್ದವರು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವರು. ಸೋತವರು ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲು ನಿಲ್ಲುವರು.

೮೬. ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲು

(ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದನ್ನು ನಾವು ನೋಡುತ್ತೇವೆ.) ಹುಡುಗರು ಎರಡು ಮೇಳಗಳಾಗಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ೪-೬ ಆಟಗರು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನ ಹತ್ತರ ನಾಲ್ಕು ಬೆರಳು ಅಗಲವಾದ ಮತ್ತು ಒಂದೆರಡು ಬೆರಳು ದಪ್ಪವಾದ ಒಂದು ದುಂಡನ್ನ ಕಲ್ಲು ಇರುವುದು. ಎರಡೂ ಮೇಳದ ನಡುವೆ ಗೋಲಾಕಾರದ ೨-೩ ಬೆರಳು ಪಿಂಡವಾದ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಇರುವುದು. ಅದೇ " ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲು " ಒಂದು ಮೇಳದವರು ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹೊಡೆದು ಅದರೊಡನೆ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಬದಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಲಂಬವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತವರು ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಈ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಕೆಡಹುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮತ್ತು ತನ್ನ ಕಲ್ಲನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಈ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ತಾಗುವಂತೆ ಒಗೆಯುವನು. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದ ಸರತಿಗೊಮ್ಮೆ ಆ ಕಲ್ಲು ಹಚ್ಚಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಪಾಜೆಯ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಕುಂಟುವರು. ಬಿದ್ದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯನಂತರ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಹಚ್ಚಿದ ಕಲ್ಲನ್ನೂ ಕೆಡಹಲಿಕ್ಕೆ ಯತ್ನಿಸುವರು. ಕಲ್ಲು ಒಗೆಯುವವರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಅವರು ಹಚ್ಚುವವರಾಗುವರು. ಮತ್ತು ಮೊದಲು ಹಚ್ಚಿದವರು ಒಗೆಯುವವರಾಗುವರು. ಎರಡೂ ಮೇಳದವರು ಐದಾರು ಬಾರಿ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಕಡಿಮೆ ಸಾರೆ ಕುಂಟಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬದಲುಗಳು : ೮೭. (೧) ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹಚ್ಚುವರು. ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯಿಂದ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲಿನ ಮುಂದೆ ಹಿಂದೆ ಒಗೆಯುವರು. ಒಗೆದ ಕಲ್ಲಿನವನು ಬಲಗಾಲೊಳಗೆ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ಹಾಯಿಸಿ ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕಂಚಿಯ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಮತ್ತು ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತ

ತನ್ನ ಪಕ್ಷದ ಉಳಿದ ಆಟಗರ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಒಗೆಯುವನು. ೮೮. ಆಟಗರು ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ಹೊಡೆದು ಗುರುತು ಮಾಡುವರು. ಆಡುವ ಮೇಳದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ಹೀಗೆ ಆಡಿ ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕಂಚಿಗೆ ಕಾಣಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಅದು ಕಂಚಿಯನ್ನು ಕಂಡರೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯಿಂದ ಪಾಜೆಯ ವರೆಗೆ ಕುಂಟುವರು. ೮೯. ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕಂಚಿಯಿಂದಲೇ ಇತ್ತ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಬಲಗೈಯೊಳಗಿರುವ ತನ್ನ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು.

೯೦. ಜೀಕಬಾಳ

ಇಬ್ಬರು ಹುಡಿಗೆಯರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಒಬ್ಬಳ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಕುಳಿತು ಕತ್ತರಿಯ ಹಾಕಿ ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿಯುವರು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಜತೆಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಕೂಡ್ರಿಸುವುದು. ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಕೂತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಎಲ್ಲರೂ ಜೀಕಬಾಳ ಆಡುವುದು. ಅಂದರೆ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಒಬ್ಬಳು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿದರೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗುವಳು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿ ಆದಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು.

೯೧. ಕಾಲಮುರಿ (ಲಂಡಾಸ ಮುರಿಗಿ)

ಐದಾರು ಮೊಳ ಉದ್ದವಾದ ಪಂಜೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹೊಸೆದು ಮುರಗಿಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು. ಒಗೆಯುವ ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬ ಆಟಗನು ಮುರಿಗೆಯ ಒಂದು ತುದಿಗಾಲನ್ನು ಕಾಲ ಬೆರಳೊಳಗೆ ಬಿಗಿ ಹಿಡದು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ಓಡುತ್ತ ಬಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬಾಗಿ ಮುರಿಗೆಯಿದ್ದ ಕಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮಾಡಿ, ಕೈ ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ, ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ ಮುಂದೆ ಬರುವಂತೆ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ವಿರುದ್ಧ

ಗುಂಪಿನವರು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರು ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅದನ್ನು ಒಗೆದವನು ಸೋತಂತೆ; ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಮುರಿಗಿಯನ್ನು ಒಗೆಯುವರು. ಎಲ್ಲರ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಗೆದ್ದವರು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಒಗೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಗುಂಪಿನ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅಥವಾ ಬೇರೊಬ್ಬನು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮುರಿಗಿಯನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಮತ್ತು ಉಳಿದವರು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳದಂತೆ ಹಿಡಿಯುವವರಿಗೆ ಗೆದ್ದವರು ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವರು.

ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು:— (ಅ) ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನಿಗೆ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ಮೂರು ಸಾರೆ ಒಗೆಯಬೇಕು. ಮತ್ತು (ಆ) ಮುರಿಗೆಯು ಇಂತಿಷ್ಟು ಅಂತರದ ಮೇಲೆ ಬೀಳಬೇಕು.

ಬದಲುಗಳು : ೯೨. ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಗೆದ್ದಿರುವರೋ ಅಷ್ಟು ಸಾರೆ ಗೆದ್ದ ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲರೂ ಸೋತ ಗುಂಪಿನವರ ಮೇಲೆ ಕೂತು ಎರಡೂ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಫೇರಿ ಹಾಕುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಮ್ಮೆ ಒಗೆಯುವುದು; ಒಮ್ಮೆ ಹಿಡಿಯುವುದು.

೯೩. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಸರತಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಮುರಿಗೆಯು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದಲೆ ಹತ್ತಿ ಫೇರಿ ಹಾಕುವುದು.

೯೪. ಗುಜುಗುಜುಮಾಪುರ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ "ಗಂಡಿನವರು" ಮತ್ತು "ಹೆಣ್ಣಿನವರು" ಎಂದು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ೮-೧೦ ಹೆಜ್ಜೆ ಸಮಾಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಅಥವಾ ಕೊರಳಲ್ಲಿ ಅಟ್ಟೆ-ಮುಟ್ಟೆ ಹಾಕಿ ಅಡ್ಡಸಾಲು ಮಾಡಿ ಎದುರುಬದುರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಮ್ಮೆ ಗಂಡಿನ ಸಾಲಿನವರು ಹೆಣ್ಣಿನವರ ಹತ್ತರ ಹೋಗಿ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಸರಿಯುತ್ತ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವರು. ಆ ಮೇಲೆ ಹೆಣ್ಣಿನ ಸಾಲಿನವರು

ಆದರಂತೆ ಮಾಡುವರು. ಹೀಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವಾಗ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಹಾಡನ್ನು ಅನ್ನುವರು :—

ಗಂಡಿನವರು : ಗುಜುಗುಜುಮಾಪುರ ಯಾತರವರ । ಗುಜ್ಜಾರಿಮಾಪುರ ಯಾತರವರ ॥ ಶಾಮುದಂಡಿಗೆ ಯಾತರವರ । ಸರಿಲೋಕಕ್ಕೆಲ್ಲ ಯಾತರವರ ॥

ಹೆಣ್ಣಿನವರು : ಗುಜುಗುಜುಮಾಪುರ ಗುಜ್ಜರ । ಗುಜಾರಿಮಾಪುರ ಗುಜ್ಜರ ॥ ಶಾಮುದಂಡಿಗೆ ಗುಜ್ಜರ । ಸರಿಲೋಕಕ್ಕೆಲ್ಲ ಗುಜ್ಜರ !

(ವಿ. ಸೂ. "ಗುಜ್ಜರ" ಎಂಬ ಶಬ್ದವು ಬಂದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮನೆತನಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ("ಹಣಬರ" ಮುಂತಾಗಿ) ಸೇರಿಸಿ ಕೆಲ ಹೊತ್ತು ಮಾತುಕತೆ (ಆಟ) ಸಾಗಿಸುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ—

ಗಂಡಿನವರು : ರಾಜನ ಗದ್ದಿಗೆ ಸೇರ ಬಂಗಾರ ಕುಡುತೇವ, ಕುಡುತೇವ । ಹೆಣ್ಣು ಕೊಡು ಲತುಗೆ । ಹೆಣ್ಣು ಕೊಡು ಲತುಗೆ ! ॥

ಹೆಣ್ಣಿನವರು : ಸೇರ ಬಂಗಾರದಲ್ಲಿ ಉಂಡಾಳೇನ ತಿಂದಾಳೇನು॥ತಿಂಬೋಲಿಕ್ಕ ತಾರಲಿಕ್ಕ ರಾಜನ ಗದ್ದಿಗೆ ಹೆಣ್ಣಿಲ್ಲ ಲತುಗೆ! ಹೆಣ್ಣಿಲ್ಲ ಲತುಗೆ!॥

(ವಿ. ಸೂ. ಹೀಗೆ ಗಂಡಿನವರು ಎಲ್ಲ ತರದ ಆಭರಣಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಹೆಣ್ಣು ಬೇಡುವರು. ಹೆಣ್ಣಿನವರು ಕೆಲಸಾರೆ ಇಲ್ಲೆನ್ನುತ್ತ ಕಡೆಗೆ ಹೆಣ್ಣು ಕೊಡಲಿಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪುವರು.) ಹೆಣ್ಣು ಕೊಡಲಿಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪಿಗೆಯಾದ ಮೇಲೆ—

ಗಂಡಿನವರು : ಶೇರ ಶೇರ ಸೊನ್ನಾಲೇವಜಿ ! ಲೇವಜಿ ! ॥ ಚತುರ ಬೇಟ ದೇವಜಿ ! ದೇವಜಿ ! ॥

ಹೀಗೆ ಹೆಣ್ಣು ಕೊಟ್ಟಂತೆ ಮಾಡಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಭೆಟ್ಟಿ ತಕ್ಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಗಿಸುವುದು.

೯೫. ಒಗಟು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ "ಅ" ಮತ್ತು "ಬ" ಎಂದು ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು 'ಅ' ಪಂಗಡದವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಲ್ಲುವುದು. 'ಬ' ಪಂಗಡದವರು ದೂರ ಹೋಗಿ ಮನಸ್ಸಿನೊಳಗೆ ಒಂದು ಒಗಟು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬಂದು 'ಅ' ಪಂಗಡದವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಹೇಳುವರು 'ಅ' ಗುಂಪಿನವರು ಆ ಒಗಟವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ

ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದರೆ ಒಗಟು ತಂದ 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಕೊಂಡು ೧೫-೨೦ ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವರು. ಸೋತರೆ ತಾವು ಕುದುರೆಗಳಾಗಿ ಒಗಟು ತಂದವರನ್ನು ಕಂಚೆಯ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಬರುವರು. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಅ' ಗುಂಪಿನವರು ಒಗಟು ತರುವರು; 'ಬ' ಗುಂಪಿನವರು ಅದನ್ನು ಬಿಡಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡುವರು. ಕೆಲವು ಒಗಟೆಗಳು—

(೧) " **ಬಂಡಿ ಹೋಗತತಿ ಬಂಡಾರ ಚೆಲ್ಲತತಿ !**" (ಬೀಸುವಕಲ್ಲು)

(೨) " **ಹಿಡಿದರೆ ಹಿಡಿತುಂಬ ಬಿಟ್ಟರೆ ಮನೆತುಂಬ !**" (ದೀಪ)

೯೬. ಹಂತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಒಂದು ವರ್ತುಳಾಕಾರದ ಕಣವನ್ನು ಮಾಡಿ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬನು ಮೇಟಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದ ಆಟಿಗರು ಎರಡು ಸಾಲು ಆಗಿ ಮೇಟಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುತ್ತ ಒಗಟಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿಸುವರು.

೧ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟ ಹೇಳುವರು) — **ಒಂಟಿಗಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು । ಮಂಟಪ ಸುತ್ತುವುದು । ಸ್ವಾಮಿಶಂಕರನ ವರವೀಲೆ ಸ್ವಾಮಿ ಶಂಕರನ ವರವೀಲೆ ಬೇಳೆಯುವುದು । ಓದ ಬಲ್ಲಣ್ಣ ಒಡದ್ಹೇಳೊ ॥**

೨ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಅದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರವಾಗಿ) — **ಒಂಟಿಗಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು । ಮಂಟಪ ಸುತ್ತುವುದು ॥ ಸ್ವಾಮಿಶಂಕರನ ವರವೀಲೆ ಸ್ವಾಮಿ ಶಂಕರನ ವರವೀಲೆ ಬೆಳೆಯುವದು । ಜೋಳದ ದಂಟು ಹೌದೇನೋ ?**

೧ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟು ಹೇಳುವರು)— **ಎರಡು ಕಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು ! ಅಂಗಳಕೆ ಚಲಿಸುವುದು ॥ ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳ ಬೈಲಿಗೆ, ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳ ಬೈಲಿಗೆ ಕರೆಯುವುದು । ಜಾಣರ ಜಾಣ ಒಡದ್ಹೇಳೋ ॥**

೨ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟ ಬಿಡಿಸುವರು) — **ಎರಡು ಕಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು । ಅಂಗಳಕೆ ಚಲಿಸುವದು ॥ ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳ ಬೈಲಿಗೆ, ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳ ಬೈಲಿಗೆ ಕರೆಯುವುದು । ಕೋಳಿಯಲ್ಲದೆ ಮತ್ತೇನೋ ? ॥**

೧ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟು ಹೇಳುವರು) — **ಮೂರು ಕಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು । ಒಣಮರ ಸುತ್ತುವುದು ॥ ಬಾಯಿ ಆರಿದ್ಹಾಂಗ ತಣ್ಣೀರ, ಬಾಯಿ ಆರಿದ್ಹಾಂಗ ತಣ್ಣೀರ ಕುಡಿಯುವುದು । ಜಾಣರ ಜಾಣ ಒಡದ್ಹೇಳೋ ॥**

೨ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವರು) — ಮೂರು ಕಾಲಿಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು। ಒಣಮರ ಸುತ್ತುವದು, ಬಾಯಿ ಆರಿದ್ದಾಂಗ ತಣ್ಣೀರ ಬಾಯಿ ಅರಿದ್ದಾಂಗ ತಣ್ಣೀರ ಕುಡಿಯುವುದು। ಸಾಣೆಯ ಕಲ್ಲು ಹೌದೇನೋ ?॥

೨ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟ ಹೇಳುವರು) — ನೀರು ಇಲ್ಲದ ಕೆರೆಯೊಳಗೆ ! ಬೇರು ಇಲ್ಲದ ಮರ ಹುಟ್ಟಿ ॥ ಆಕಾಶದ ತುಂಬ ಚಲ್ಲವರಿದು, ಆಕಾಶದ ತುಂಬ ಚಲ್ಲವರಿದು ಹಬ್ಬೈತೋ। ಜಾಣರ ಜಾಣ ಒಡದ್ಹೇಳೋ ॥

೧ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು (ಒಗಟ ಬಿಡಿಸುವರು) — ನೀರು ಇಲ್ಲದ ಕೆರೆಯೊಳಗೆ ಬೇರು ಇಲ್ಲದ ಮರ ಹುಟ್ಟಿ। ಆಕಾಶದ ತುಂಬ ಚಲ್ಲವರಿದು ಆಕಾಶದ ತುಂಬ ಚಲ್ಲವರಿದು ಹಬ್ಬೈತೋ। ಆಕಾಶವಲ್ಲಿ ಹೌದ್ಹೇನೋ ?॥

(ವಿ. ಸೂ. ಒಗಟು ಹೇಳುವವರು ಮುಂದೆ ಹೋಗುವರು. ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವವರು ಹಿಂದೆ ಹೋಗುವರು. ಕಡೆಗೆ ಒಗಟವನ್ನು ಹೇಳಲಿಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಬಿಡಿಸಲಿಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿ ಬಂದವರು ಸೋತಂತೆ.)

ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಅನ್ನುವರು—

ಭರತ ಪುತ್ರರೆಲ್ಲ ಧರಣಿಯೋಳ್ ಮಿಗಿಲೆನಿಸಿ।
ಬನಪುರೇಶನ ಧ್ಯಾನವ ಸ್ಮರಿಸುತ್ತ, ಬನಪುರೇಶನ ಧ್ಯಾನವ ಸ್ಮರಿಸುತ್ತ
ಒಂದಾಗಿ ಭಾರತದ ಸೇವೆ ಮಾಡುವ ॥

೯೭. ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ ತವರಮನಿ ಪಲ್ಲಕ್ಕಿ
(ಅಥವಾ ಮುಯ್ಯಕ್ಕೆ ಮುಯ್ಯ)

ಎಂಟು–ಹತ್ತು ಮೊಳ ಸಮ ಅಂತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯಗುಂಟ ಸಾಲಾಗಿ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಒಂದು ಪಂಗಡದಲ್ಲಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡಿಗಿಯು ಒಂದು ಕೈ ಟೊಂಕಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುತ್ತ ಅಥವಾ ಮೊಳಕಾಲ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿಗೆ ಹೋಗಿ ತನ್ನ ಎದುರಿಗಿದ್ದವಳ ಹಣೆ ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬರುವಳು. ಒಮ್ಮೆ ಎಡಗೈಯನ್ನು, ಒಮ್ಮೆ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಊರುತ್ತ ಕಪ್ಪೆಯ ಹಾಗೆ

ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವಳು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಪ್ರಾಸ ಇದ್ದ ಒಂದು ವಾಕ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಹೋಗಿ ಬರುವರು. ಪ್ರಾಸು ಕೂಡಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಆಗದ ಪಂಗಡದವರು ಸೋತಂತೆ. **ಕೆಲವು ಪ್ರಾಸುಗಳು :** ೧. "ಹಾಸಿಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ; ತವರಮನಿ ಪಲ್ಲಕ್ಕಿ" ೨. ಕೊಡದ ಮೇಲೆ ಕೊಡ; ಕೋತಂಬರಿ ಮಡ" ೩. "ಒಳ್ಳಾಗ ರೂಪಾಯಿ ನಿನ್ನ ಗಂಡ ಸಿಪಾಯಿ" ೪. "ಮಂಚದ ಮೇಲೆ ನಮ್ಮಣ್ಣ; ಕಾಲ ಹಿಡಿಯುವ ನಿಮ್ಮಣ್ಣ" ೫. ಹಂದರದಾಗ ನಮ್ಮಣ್ಣ; ಹಂದಿ ಕಾಯುವ ನಿಮ್ಮಣ್ಣ" ೬. ಎಣ್ಯಾಗ ಕಡ್ಡಿ; ನಿಮ್ಮವ್ವ ಕುಡ್ಡಿ" ೭. "ಸಂತ್ಯಾಗ ಜೋಳ; ಬಂತವ್ವ ತೋಳ" ೮. ಗಿಡದ ಮೇಲೆ ಅಂಟಾ; ನಿನ್ನ ಗಂಡ ತುಂಟಾ."

ಬದಲು : ೯೮. ಪ್ರಾಸದ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಅನ್ನುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಉಳಿದ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅನ್ನುತ್ತ ಹೋಗುವದು. ಕಡೆಗೆ ಮುಗಿಸುವಾಗ "ಬಾಪುರಾಯ ಬಂದಿದ್ದ; ಹವಳಸರ ತಂದಿದ್ದ" ಎಂದು ಮುಗಿಸುವುದು. ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಫಿಯ್ಯೊ! ಫಿಯ್ಯೊ! ಎಂದು ನಡುವಿನ ಗೆರೆಗೆ ಒಂದು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಹೋಗುವುದು. ಯಾರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೯೯. ಆನಿಕಿರ್

ನಾಲ್ಕಾರು ಹುಡುಗರ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಒಂದು ಗೋಡೆಗೆ ತಲೆ ಹಚ್ಚಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಅವನ ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಲೆಯನ್ನು ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಇಟ್ಟು ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಹೀಗೆ ಉಳಿದವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬಂದು ಬಾಗಿ ನಿಂತವನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ಕೂಡ್ರುವನು. ಭಾರವು ಹೆಚ್ಚಾದ ಕೂಡಲೇ ಬಾಗಿದವರು ಆನೆಯ ಹಾಗೆ "ಕಿರ್!" ಎಂದು ಒದರುವರು. ಬಳಿಕ ಹತ್ತಿದವರು (ಮಾವುತರು) ಬಾಗುವರು; ಬಾಗಿದವರು (ಆನೆಗಳು) ಹತ್ತುವರು. ಆನೆಗಳಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ನಿಂತವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮಾವುತರು ಹತ್ತುವಾಗ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಇಲ್ಲವೆ

ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಾಗ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಕಿಸಿದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಆದರೆ ಬಾಗಿದವರು ಜೋಲಿ ಹೊಡೆದು ಅಥವಾ ಹೊಯ್ದಾಡ ಹತ್ತಿದವರನ್ನು ಕೆಡವುಬಾರದು.

೧೦೦. ಅಂಕಿಯ ಆಟ

ನಾಲ್ಕಾರು ಅಡಿ ಉದ್ದ ಗೆರೆಯುಳ್ಳ ಚೌಕೋನಿನಲ್ಲಿ ಸಮವಾದ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ೧೦೦, ೨೦೦, ೩೦೦, ೪೦೦ ರಂತೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಹುಡುಗರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇರಕೂಡದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನು ಅಂಗಳದ ಮೇರೆಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ೮-೧೦ ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಂತು ಮನೆಗಳ ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸುವನು. ಉರುಳಿಸುವಾಗ ಅನುಕ್ರಮು ತಪ್ಪಿದರೆ ಎರಡನೆಯುವನು ಆಡುವನು.

೪೦೦	೩೦೦
೨೦೦	೧೦೦

ಆಕೃತಿ ೩೦

ಇದರಂತೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡುವರು. ಯಾರು ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಸೋತಂತೆ. ಮೊದಲು ಗೆದ್ದವನು ತನ್ನ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಂದೆ ಅದನ್ನು ಒಗೆಯುವನು. ಸೋತವನು ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ತರುವನು.

ಬದಲು: ೧೦೧. **ಕುಂಟೆ-ಹಲಪಿ**-ಹುಡುಗೆಯರು ಕುಂಟೆಹಲಪಿ ಯಿಂದ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟುತ್ತ ಆಡುವರು. ಕುಂಟುತ್ತ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೦೨. ಕುಂಟೆಹಲಪಿ (ಬೇರೆ ಪ್ರಕಾರ)

ಇಬ್ಬರು ಹುಡಿಗಿಯರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡುವರು. ಮೊದಲನೆ ಯವಳು ಒಂದನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಚಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಆ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಪಾದದಿಂದಲೆ ಹೊರಗೆ

(ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ) ಚಿಮ್ಮುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ತಾನೂ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವಳು. ಚಿಮ್ಮುವಾಗ ಹಲಪೆಯು ಅನುಕ್ರಮ ತಪ್ಪಿ ಬೇರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿಯಾಗಲಿ ಗೆರೆಯ ಮೇಲಾಗಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆಕೆಯ ಸರತಿಯು ಹೋಗುವುದು. ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಎರಡನೆಯವಳು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಳು. ತಪ್ಪದಿದ್ದರೆ ತಾನೇ ಮುಂದಿನ ಮನೆಯನ್ನು ಆಡುವಳು. ಇದರಂತೆ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಒಗೆದು ಕೆಳಗಿನ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಚಿಮ್ಮುತ್ತ ಬರುವುದು. ಆದರೆ "ಕಾಲೂರಿ" ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಊರಿ ನಿಂತು ಪುನಃ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಒಂಟಿಗಾಲಿನಿಂದಲೇ ಹೋಗುವುದು. "ಕೈಯೂರಿ" ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದ ಕಾಲನ್ನು ಊರದೆ ಕೈಯಿಂದ ಹಲಪಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುವದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಯಾರ ಆಟ ಮುಗಿಯುವುದೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಹಾಗೆ.

೭ ದೊಡ್ಡ ಗುಡ್ಡ
೬ ಸಣ್ಣ ಗುಡ್ಡ
೫ ಸೀತಿ
೪ ಕೈಯೂರಿ
೩ ಕಾಲೂರಿ
೨ ೨ನೇ ಮನೆ
೧ ೧ನೇ ಮನೆ

ಆಕೃತಿ ೩೧

೧೦೩. ಕುಂಟೆಹಲಪಿ (ಅಂಬಾಡಿ)

ಇಬ್ಬರು (ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕಾರು) ಹುಡುಗೆಯರು ಕೂಡಿ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಮೊದಲು ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ೧ನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಒಗೆದು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಆ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಾಗೆಯೇ ಕುಂಟುತ್ತ ೬ನೆಯ ಮನೆಯ ವರೆಗೆ ಸಾಗಿ ೭ನೆಯ (ಕಟ್ಟೆಯ) ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲನ್ನು ಊರಿ ಮತ್ತೆ ೮ ರಿಂದ ೧೨ನೆಯ ಮನೆಯತನಕ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಆಟಗಳು ಹಲಪಿಯನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ೨ನೇ, ೩ನೇ ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳು ಮುಗಿಯುವ

ವರೆಗೆ ಆಡುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಕುಂಟಹಲಪಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕುಂಟುತ್ತ ದಾಟಿ, ಕಟ್ಟೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಊರಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸುವಳು. ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಒಮ್ಮೆ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟುವ ಪಾದದ ಮೇಲೆ ಹಲಪಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಕುಂಟುತ್ತ ಎರಡು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಪಾಣಿ ಕಟ್ಟುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಅಂಗಳದ ಮನೆಗಳ ಕಡೆಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ, ಹಲಪಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಹಾಯಿಸಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಒಗೆಯುವಳು. ಹಲಪಿಯು ಹಾಗೆ ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ತನ್ನ ಮನೆಯೆಂದು ಅದನ್ನು ಕಟ್ಟುವಳು (ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಗುರುತಿಸುವಳು.)

ಪಾಣಿ ಕಟ್ಟುವ ಸ್ಥಳ

ಕಟ್ಟೆ ಮನೆ ೭	೬
೮	೫
೯	೪
೧೦	೩
೧೧	೨
೧೨	೧

ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಳ

ಆಕೃತಿ ೩೨

ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಆಟಗಳು ಆಡುತ್ತ ಹೋಗಿ ತಾನೂ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವಳು (ಬೇರೊಂದು ಚಿಹ್ನದಿಂದ ಗುರುತಿಸುವಳು.) ಒಬ್ಬಳು ಕಟ್ಟಿದ ಮನೆಯನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ದಾಟಬೇಕು. ಆದರೆ ತನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡಿ ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸರತಿಯು ತಪ್ಪುವದು : (i) ಹಲಪಿಯನ್ನು ಒಗೆಯುವಾಗ ಅದು ಕ್ರಮತಪ್ಪಿ ಬೇರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ (ii) ಸರಿಯಾದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಳದೆ ಹೊರಗೆ ಬಿದ್ದರೆ (iii) ಕಟ್ಟೆಮನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಊರಿದರೆ ಆಗ ಆಡುವವಳ ಸರತಿಯು (ಆಟವು) ಹೋಗುವುದು. ಆಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಆಟವನ್ನು ಸುರುವು ಮಾಡುವಳು. ಅವಳ ಆಟವು

ತಪ್ಪಿದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲನೆಯವಳು ತಾನು ಬಿಟ್ಟಲ್ಲಿಂದ ತನ್ನ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವಳು. ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರೂ (ಎಲ್ಲರೂ) ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಮುಗಿಸುವವರೆಗೆ (ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವವರೆಗೆ) ಆಡುವರು. (ವಿ ಸೂ. ಆಡುವ ಮನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ ಬಹುದು)

೧೦೪. ನಾಯಿ ಮೊಲ

ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯವಾದ ಗಿಡಗಂಟಿಗಳುಳ್ಳ ಸ್ಥಳವಿರಬೇಕು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಮೊಲಗಳಾಗುವರು. ಇವರು ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ("ನಾಯಿಗಳಿಗೆ") ಕಾಣದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳ ಅಥವಾ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳ ಗುಂಪಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಆಮೇಲೆ ಅಡಗಿಕೊಂಡ ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯು ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಕೇಳುವಂತೆ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವನು. ಆಗ "ನಾಯಿ" ಗಳಾದ ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು ಮೊದಲು "ಮೊಲ" ಗಳು ಹಾಕಿಟ್ಟ ಎಲೆಗಳ (ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳ) ಗುಂಪಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಗಡಗಿಕೊಂಡವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಬರುವರು. ಹುಡುಕುವುದು ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯವರೆಗೆ ಸಾಗುವುದು. ಆನಂತರ ಮೊಲಗಳಾದವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ನಾಯಿಗಳಾಗಿ; ನಾಯಿಗಳಾದವರು ಮೊಲಗಳಾಗಿ ಅಷ್ಟೇ ವೇಳೆಯ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು. ಹೆಚ್ಚು ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೦೫. ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಛ

ಹುಡುಗೆಯರಲ್ಲಿ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯುಳ್ಳ ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗೆಯರು ಒಬ್ಬಳ ಹಿಂದೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಉದ್ದ ಸಾಲಾಗಿ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಮುಂದಿನವಳು ತನ್ನ ಸೀರಿಯ ಸೆರಗನ್ನು ನಡಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿ ಅದರ ತುದಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಹಿಂದಿನವಳ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಡುವಳು. ಉಳಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಇದರಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಅವರ ಎದುರಿಗೆ ಹತ್ತೆಂಟು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆ ಇರುವುದು. ಶಿಕ್ಷಿಕೆಯು ಸೀಟಿಯನ್ನು

ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನರು “ ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಚ, ಹೆಡಗಿ ಪುಚ್ಚ ” ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಕಂಜೆಯ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಸಾಗುವರು. ಸಾಲು ಮುರಿಯದೆ ಮೊದಲು ಪಾಜೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ

೧೦೬. ನುಚ್ಚು ಕೆಚ್ಚು; ಅಡಕಿ ಒಡಿ

ಈ ಆಟವನ್ನು ವರ್ಗದ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಹುಡಿಗಿಯುರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರು. ಒಳಗಿನ ಗುಂಪಿನ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಒಬ್ಬಳನ್ನು ಅಡಗಿಸಿ ಇಟ್ಟು ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿಗೆ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ “ನುಚ್ಚು ಕಚ್ಚು; ಅಡಿಕೆ ಒಡಿ” ಎಂದು ಕೂಗುವಳು. ಆಗ ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗೆ ಬಂದು ನೋಡಿ ಅಡಿಗಿಕೊಂಡ ಹುಡಿಗಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಅಡಗಿಕೊಂಡವಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರತಾಗುವಳು; ಇಲ್ಲವಾದರೆ ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದವಳು ಹೊರತಾಗುವಳು ಹೀಗೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗರು ಮೊದಲು ಹೊರಗಾಗುವರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ.

೧೦೭. ಕಡ್ಡಿ ಬಂತ, ಕಡ್ಡಿ

ಈ ಆಟವನ್ನು ವರ್ಗದ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ದುಂಡಗೆ ಕಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬನು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ಬಲಕ್ಕೆ ಇದ್ದವನಿಗೆ “ಕಡ್ಡಿ ಬಂತ ಕಡ್ಡಿ” ಎಂದು ಹೇಳುವನು. ಅವನು “ಯಾವೂರ ಕಡ್ಡಿ” ಎಂದು ಕೇಳುವನು. ಅದಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿನವರು “ಧಾರವಾಡ ಕಡ್ಡಿ” ಮುಂತಾಗಿ ಒಂದು ಊರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ ಆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಕೊಡುವನು. ಎರಡನೆಯವನು ಮತ್ತೆ ಇದರಂತೆ ಬೇರೊಂದು ಊರ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ಕೊಡುವುದು. ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಊರುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿಸುವದು; ಆದರೆ ಒಮ್ಮೆ ಹೇಳಿದ ಊರ ಹೆಸರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಯಾರೂ ಹೇಳಕೂಡದು. ತನ್ನ ಸರತಿಯು ಬಂದಾಗ ಯಾರಿಗೆ ಹೊಸ ಊರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವದಿಲ್ಲವೋ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುವನು ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಬಹಳ ಜಾಣನು. ಊರ ಹೆಸರಿಗಾಗಿ ಒಂದು ತಾಲೂಕು, ಜಿಲ್ಹೆ, ಅಥವಾ ಇಲಾಖೆ ಮೊದಲಾಗಿ ನಿಶ್ಚಿತ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವದು ಒಳ್ಳೇದು.

ಬದಲು: ೧೦೮. ಹೀಗೆ ನದಿ, ಗುಡ್ಡ, ಮೊದಲಾದವುಗಳ ಹೆಸರನ್ನೂ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು.

೧೦೯. ಟಿಕಳಿ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಎಂಟು-ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡು ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರು ಕೂಡ್ರುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡಿಗಿಯೂ ಒಂದು ಹೂವಿನ ಅಥವಾ ಆಭರಣದ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವಳು. ಒಂದು ಪಂಗಡದ ಹಿರೇ ಹುಡ್ಗರಿಯು ಎರಡನೇ ಪಂಗಡದ ಹುಡುಗಿಯ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಒಂದು ಹುಡುಗಿಯನ್ನು ಹೊಸದಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯು ವಳು. ಆ ಹುಡುಗಿಯು ಒಂದು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡ ಹುಡುಗಿಯ ಹಣೆ ಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಟಿಕಳಿ ಬಡೆದು ತನ್ನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಕೂಡ್ರುವಳು. ಆಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವಳು ಆಕೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಅವಳನ್ನು ತನ್ನ ಗುಂಪಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬರುವಳು. ಹುಡಕಲಿಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿದರೆ ತಾನೂ ಅವಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವಳು. ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚುವ ಸರತಿಯು ಎಲ್ಲರದೂ ತೀರಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಮೇಲೆ ಎರಡನೇ ಪಕ್ಷದವರು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುವರು.

ಬದಲುಗಳು : ೧೧೦. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ಒಂದು ಪಕ್ಷಿಯ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡವಳ ಮುಂದೆ ಆ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಒದರುವುದು. ಅದರ ಮೇಲಿಂದ ಆ ಧ್ವನಿಯ ಆಟಗರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು. ೧೧೧. ಮೈ ಮೇಲೆ ಕೈಯಾಡಿಸಿ ಆಟಗರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.

೧೧೨. ಗಿರಿಗಿರಿ

ಎಂಟೆಂಟು ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಇಂಥ ೩-೪ ಗುಂಪು ಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು ಕತ್ತರಿಯ ಹಾಗೆ ಎದುರು ಬದುರು ನೆಟ್ಟಗೆ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಈ ನಾಲ್ಕೂ ಹುಡುಗರ ಪಾದಗಳು ಕೂಡುವವು. ಆಯಾ ಗುಂಪಿನ ಉಳಿದ

ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರೊಳಗೆ ಕೂತವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ನಿಂತವರು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಕೂತವರ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಕೂತವರನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತಿ ಎಡಕ್ಕೆ (ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ) ಸುತ್ತಲೂ ತಿರಗುವರು. ತಿರುಗುವಾಗ ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಕೈಬಿಟ್ಟ ಗುಂಪಿನವರು ಸೋಲುವರು.

(ಸೂಚನೆ: ಹುಡಗರನ್ನು ೨-೩ ನಿಮಿಷ ಮಾತ್ರ ತಿರಗಲಿಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ತಿರುಗುವುದರಿಂದ ಪಿತ್ತವಿಕಾರವಾಗುವುದು.)

೧೧೩. ತೋಳ ಮತ್ತು ಕುರಿ

ಒಬ್ಬನು ತೋಳನಾಗುವನು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಕುರುಬನಾಗುವನು. ಕುರುಬನ ಹಿಂದೆ ಆರೇಳು ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬನ ಟೊಂಕಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ಕೈ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ತೋಳವು ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲಿಕ್ಕೆ (ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ) ಹವಣಿಸುತ್ತದೆ. ಕುರುಬನು ಅದಕ್ಕೆ ತಡೆ ಉಂಟು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ತೋಳವು ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವುದು. ಕುರಿಗಳು ಕುರುಬನ ಹಿಂದೆಯೇ ಇದ್ದು ತೋಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿದಾಡುವವು. ಕುರುಬನು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ತೋಳಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡುವನು. ತೋಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಗಳು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವವು ಹೀಗೆ ಕೆಲ ಹೊತ್ತು ಆಡುವುದು.

ಸೂಚನೆ:—ತೋಳ ಮತ್ತು ಕುರಬನ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ವೇಳೆಯನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸಿ ತೋಳಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ತೋಳವು ಗೆದೆಯುವುದು. ತೋಳ ಮತ್ತು ಕುರುಬ ಆದವರು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಯಿಸುವರು:—

ತೋಳ:—ಏಕೇಕ ಬಕ್ರಾ ಕಾವುಂಗಾ ! (ಒಂದೊಂದು ಕುರಿಯನ್ನು ತಿಂದೇನು !)

ಕುರುಬ :—ಸೋಲಾ ದಾತಾ ತೋಡುಂಗಾ ! (ಹದಿನಾರು ಹಲ್ಲು ಮುರುದೇನು !)

ತೋಳ:— ಏಳೇಳ ಕುರಿ ತಿಂತೇನಿ!

ಕುರುಬ:— ಒಂದು ನಿನಗೆ ಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ! (ಮುಂತಾಗಿ)

ಸುಲಭ ತರಹದ ಬೈಲಾಟಗಳು

೧೧೪. ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತುತ್ತಿ

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು. ಒಬ್ಬ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಒಂದು ಕಾಲು ಚಾಚಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವನು. ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಅವನ ಬಲಬದಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು "ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತುತ್ತಿ!" ಅನ್ನುವನು. ಆಟಗರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ "ದುಡ್ಡಿಗೆ ಸೇರು ಬಳ್ಳೊಳ್ಳಿ!" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಕಾಲನ್ನು ಜಿಗಿದು ದಾಟುವರು. ಮತ್ತು ಅವನ ಎಡಬದಿಗೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು ಎಲ್ಲರೂ ಜಿಗಿದ ಮೇಲೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಚಾಚಿದ ಕಾಲಿನ ಬೆರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲಿನ ಹಿಮ್ಮಡವನ್ನು ಊರಿ, ಜಿಗಿಯುವ ಎತ್ತರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಮಾಡುವನು. ಆಟಗರು ಮೇಲಿನ ಶ್ರುತಿಯನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ, ಅದನ್ನು ಜಿಗಿಯುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಎತ್ತರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವನು. (ಅಡಿ, ಗೇಣು, ಕಾಲು ಚಾಚಿ ನಡಬಾಗಿಸುವುದು. ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವುದು, ಎದ್ದು ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಮುಂತಾಗಿ) ಹಾರಲಿಕ್ಕೆ ಬಾರದೆ ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ತಟ್ಟಿಸಿದವರು ಹೊರಗಾಗುವರು. (ಹೀಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಜಿಗಿಯುವದರಲ್ಲಿ ಎಡವಿದವರು ಮೂರು ಭಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಬಹುದು.) ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರ ಜಿಗಿಯುವರೆಂಬದನ್ನು ನೋಡುವುದೇ ಉದ್ದೇಶ. ಕೂತವನು ಕಾಲು ಬಡಿಸಿದವನ ಕಿವಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು "ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತುತ್ತಿ" ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರು "ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂತೋ ಸಂಗಯ್ಯಾ" ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಸಾರೆ ಅನ್ನುವರು ಬಳಿಕ ಕಿವಿ ಹಿಡಿದವನು ಎಲ್ಲರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಓಡುವನು.

ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಗರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದು ನಿಂತವನ ಕಿವಿ ಹಿಂಡುವರು; ಇನ್ನಿತರ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು "ಕಳ್ಳ" ನಾಗುವನು. ಆದರಂತೆಯೇ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವದು.

ಬದಲು: ೧೧೫. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳು ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಡುವುದು. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಕೂಡ್ರುವರು. ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಅವರನ್ನು ದಾಟುವರು. ದಾಟುವವನು ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಕೂತವನನ್ನು (ಕೈಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಲಿನಿಂದ) ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಕೂತವರನ್ನು (ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಅಥವಾ) ಪ್ರತಿಸಾರೆ ದಾಟಿದ್ದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವವನು ತನ್ನ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕಿಸುವನು. ಜಿಗಿಯುವವರು ಎಲ್ಲರೂ ಸೋತ ಮೇಲೆ ಅವರು ಕೂಡ್ರುವರು. ಮತ್ತು ಮೊದಲು ಕೂತವರು ಜಿಗಿಯುವರು. ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರ ಜಿಗಿಯುವ ಸರತಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

(ವಿ. ಸೂ.— ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎತ್ತರ ಜಿಗಿಯುವ ಮೇಲಾಟದ ಆರಂಭದ ರೂಢಿಯು ಆಗುವುದು.)

೧೧೬. ನೋಂದಿ

ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಬ್ಬನು ಕುಂಟುವವನಾಗಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಆಟಗರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಕುಂಟುವವನು ಆಟಗರನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕುಂಟವವನಾಗುವನು. ಮತ್ತು ಮೊದಲಿನವನು ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟಗನಾಗುವನು. ಕುಂಟುವವನು ಆಟಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದಾಗ ಕಾಲು ಅಥವಾ ಕೈ ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದರೆ ಮತ್ತೆ ತಾನೇ ಕುಂಟುವವನಾಗುವನು.

೧೧೭. ಕುಂಟುವ ಆಟ (ಒಂದು ಪ್ರಕಾರ)

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನವರು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಹೊರಗಿನ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯುವನು

ಕುಂಟುತ್ತ ವರ್ತುಳದೊಳಗಿನ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಆಗ ಒಳಗೆ ಇದ್ದವರು ಕುಂಟಲಿಕ್ಕೆ ಹತ್ತುವರು.

ಸತ್ತವರು:— (i) ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು (ii) ಕುಂಟುವಾಗ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದವರು (iii) ವರ್ತುಳದ ಮೇರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋದವರು "ಸತ್ತಂತೆ." ಕುಂಟುತ್ತ ಒಳಗೆ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋದವನು ಕಾಲು ಸೋತಮೇಲೆ ಹೊರಗೆ ಬರುವನು. ಆಗ ಒಳಗಿನವರೂ ಕಾಲು ಊರುವರು. ಹೀಗೆ ಹೊರಗಿನವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಕುಂಟುತ್ತ ವರ್ತುಳದೊಳಗಿನವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಳಗಿನವರು ಹೊರಗೆ, ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗೆ ಆಗಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆಟ ಸಾಗಿಸುವರು.

ಗೆದ್ದವರು:— (i) ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಇದ್ದವರು (ii) ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಜನರು "ಸತ್ತ"ವರು.

೧೧೮. ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹಿಡಿದು ಕುಂಟುವುದು

ಹತ್ತು ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಹುಡುಗರು ಸೇರುವುದು. "ಕಳ್ಳ"ನು ತನ್ನದೊಂದು ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಕುಂಟುತ್ತ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು. ಒಂದು ಕಾಲು ಸೋತರೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲಮೇಲೆ ಕುಂಟಬಹುದು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು. ಮೊದಲಿನ ಕಳ್ಳನು ಓಡಾಡುವದರಲ್ಲಿ ಸೇರುವನು.

ಬದಲು : ೧೧೯. ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗರು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ವರ್ತುಳವನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡಿ ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು ಕಳ್ಳರನ್ನು ನಿಯಮಿಸಬೇಕು.

೧೨೦. ಹಾವು, ಚೇಳು

ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಚಿಣಿ-ಫಣಿ ಆಟ. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ನೂರು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸುವದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯವನು (೧-೧॥ ಮೊಳ ಉದ್ದವಾದ) ಫಣಿಯಿಂದ, (೫-೬ ಇಂಚು ಉದ್ದವಾದ) ಚಿಣಿಯನ್ನು (೫"-೬" ಉದ್ದ) ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಮೇಲೆ

ಕಟೆಯುವನು. ಎಷ್ಟು ಸಾರೆ ಕಟೆಯುವನೋ ಅಷ್ಟು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸುವನು. ಆಮೇಲೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಪುಟಿಸಿ ಫಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಹೊಡೆದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಚಿಣಿಯು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದವರೆಗೆ ಫಣಿಯಿಂದ ಅಳೆಯುವನು. ಎಷ್ಟು ಅಳತೆಗಳು ಆಗುವವೋ ಅಷ್ಟು ಗುಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ದೊರಕಿಸುವನು. ಅದರಂತೆ ಅವೇ ಚಿಣಿಫಣಿಗಳಿಂದ ಅವನ ಪಂಗಡದ ಉಳಿದ ಆಟಗರೂ ಆಡುವರು. ನಿಶ್ಚಿತ ಗುಣಗಳನ್ನು (ಉದಾ: ೧೦೦) ಮೊದಲು ದೊರಕಿಸಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆಲೆಯುವರು. ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತುವರು. ಗೆದ್ದ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಸೋತ ಹಿರೇಮಣಿಗೆ, "ಹಾವೊ ?" (ಫಣಿಯೊ ?) "ಚೇಳೊ ?" (ಚಿಣಿಯೋ ?) ಎಂದು ಕೇಳುವನು. ಅವನು ಯಾವುದನ್ನು ಹೇಳುವನೋ ಅದನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಒಗೆಯುವನು. ಆಮೇಲೆ "ನಾನೋ" "ನೀನೊ" ಎಂದು ಕೇಳುವನು. "ನೀನು!" ಎಂದರೆ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿದ ಹಿರೇಮಣಿಯು, "ನಾನು!" ಎಂದರೆ ಕುದುರೆ ಆದ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಚಿಣಿಯಿಂದ (ಅಥವಾ ಫಣಿಯಿಂದ) ಕೆಳಗೆ ಚಲ್ಲಿದ ಫಣಿಯನ್ನು (ಅಥವಾ ಚಿಣಿಯನ್ನು) ಹೊಡೆಯುವನು. ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವನು ಕೆಳಗಿನ ಕೋಲನ್ನು ಬಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿದರೆ ಅಥವಾ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡವನು ಅದನ್ನು ಹೊಡೆದರೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಗ ಮೇಲಿನವರು ಇಳಿಯುವರು. ಬಳಿಕ ಮತ್ತೆ ಆಟವನ್ನು ಹೊಸದಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವದು.

೧೭೧. ಟಾವೆಲ್ ಹುತುತು

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನ ಹತ್ತರ ಒಂದು ಟಾವೆಲ್ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರವಿರುವುದು. ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹೊಸೆದು ಹಗ್ಗದಹಾಗೆ ಎರಡು ಮಡಿಕೆ ಮಾಡಿ ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಆಟದ ಬೈಲಿನ ತುದಿಗೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುವುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರು ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಆಡ್ಡಾಡುವುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟವು ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೆ ಅವನು "ಹುತುತು" ಅನ್ನುತ್ತ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ಬಂದು ತನ್ನ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಆಟಗರನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು ಹಿರೇಮಣಿಯಿಂದ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವರನ್ನು ಉಳಿದವರು ತಮ್ಮ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗುವರು. ಗೆರೆಯನ್ನು

ಮುಟ್ಟುವವರೆಗೆ ಅವರನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಅವನನ್ನು ಆಟಗರು ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಬಡಿಯುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವನು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಮತ್ತು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಬಂದನಂತರ ಹಿರೇಮಣಿಯು " ಹುತುತು " ಅನ್ನುತ್ತ ದಾಳಿ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬನನ್ನು ಕಳಿಸುವನು. ಬಹಳ ಹುಡುಗರು ಇದ್ದರೆ ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು " ಹುತುತು " ಅನ್ನುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಬಡಿಯುವಾಗ ಟೊಂಕದ ಕೆಳಗೆ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ ಆಡುವುದು.

೧೨೨. ಕವಡೆ ಕವಡೆ

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಸಾಲಾಗಿ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಮೊದಲನೆಯವನು ತನ್ನ ಹುದ್ದರಿಯನ್ನು ಹತ್ತಿಕೊಂಡೇ ಉಸಿರು ಬಿಡದೆ " ಕವಡೆ ಕವಡೆ " ಅನ್ನುತ್ತ ಎಲ್ಲರ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಉಳಿದವರು ಹೀಗೆಯೇ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಮಾಡುವರು. ಯಾರಾದರೂ ನಡುವೆ ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಹತ್ತಿದವರು ಬಾಗುವರು; ಬಾಗಿದವರು ಹತ್ತುವರು.

೧೨೩. ಕುದುರೆ-ಹುಡತುತು

ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಮೇಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ಮೇಳದವರು ಕುದುರೆಗಳಾಗಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳದವರು ಅವರ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿದ ಮೇಳದ ಹಿರೇಮಣಿಯು " ತೀ........ತೀ........" ಅನ್ನುತ್ತ ಕುದುರೆ ಆದವರನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ, ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತ ದುಂಡಗೆ ಓಡುವನು. ಅವನ ಉಸಿರು ಬಿಡುವವರೆಗೆ ಅವನ ಪಕ್ಷದವರು ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವರು. ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಕುದುರೆ ಆದವರು ಹತ್ತುವರು; ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿದವರ ಕುದುರೆಯಾಗುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನಿಗೆ " ತಿ–ತಿ–ತಿ " ಅನ್ನುವ

ಪಾಳಿಯು ಬರಬೇಕು. ಆಗ ಅವನ ಹುದ್ದರಿಯು ಅವನು ಉಸಿರು ಬಿಡುವದನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದವರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಸವಾರರಾಗಿ ಮೇಲೆ ಕೂತವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

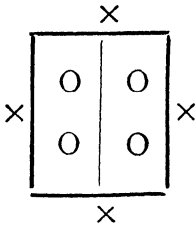
೧೨೪. ಪಲ್ಲಿ

ಇದು ಹುಡುತುತ್ತು ಆಟದಂತೆ ಇರುವದು. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮನಾದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ೪೦–೫೦ ಅಡಿ ಅಗಲವಾದ ಒಂದು ಚೌಕು ಆಕೃತಿಯ ಅಂಗಳದ ನಡುವೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಎರಡು ಭಾಗವಾಗಿ ಹಂಚುವರು. ಆಕೃತಿಯ ಒಂದೊಂಡು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರ ಜಾಗೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ “ ಪಲ್ಲಿ ” “ ಪಲ್ಲಿ ” ಎನ್ನುತ್ತ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವನು. ಉಸಿರನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟು ಅನ್ನಲು ಅಡ್ಡಿಯಿಲ್ಲ. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಅವನನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಸ್ವಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಪಾರಾಗಿ ತನ್ನ ಮನೆಗೆ ಬಂದರೆ ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವರು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಜಗ್ಗಿಕೊಂಡು ಬರುವದು ಆಗದಿದ್ದರೆ “ ಘುಪ್ಪಳಿಗೊ ! ನಾನು ಸೋತೆ !’’ ಎಂದು ಒದರುವನು. ಮತ್ತು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಹೀಗೆ ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ತಮ್ಮ ಹುದ್ದರಿಗಳನ್ನು ಕಳಿಸುವರು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗರು ಇರುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೨೫. ಸುಲಭ ಪ್ರಕಾರದ ಖೋ ಖೋ ಆಟಗಳು

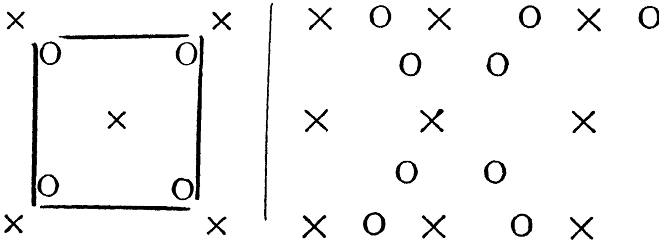
ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ತೀರ ಕಡಿಮೆಯೆಂದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂಗಡದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಇರಬೇಕು. ಆದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಇದ್ದಹಾಗೆ ಕೂಡ್ರುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಬೇಕು. ಕೂಡ್ರುವ ಕ್ರಮವಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಇತರ ಸಂಗತಿಗಳಾಗಲಿ ನಿಯಮಬದ್ಧ ದೊಡ್ಡ ಖೋ ಖೋ ಆಟದ ಹಾಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂಗಡದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು. ಒಂದು ಪಂಗಡದ

ಮೂವರು ನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಚೌಕು (ಅಥವಾ ದುಂಡು ಅಥವಾ ತ್ರಿಕೋಣ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು) ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. ಒಬ್ಬನು ವಿರುದ್ಧ ಪಂಗಡದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆಂದು ಓಡಾಡುವನು. ತನಗೆ ಬೇಸರವಾದ ಕೂಡಲೇ ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಖೋ ಕೊಟ್ಟು ತಾನು ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡುವನು. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಖೋ ಕೊಡುತ್ತ ಆಡುವುದು. ಎದ್ದು ನಿಂತ ಗುಂಪಿನವರು ಕೂತಿರುವ ಮೂರು ಜನರಿಂದ ಆದ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮೇರೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಓಡಾಡತಕ್ಕದ್ದು. ಕೂತವರು "ತತ್ತಿ" ಹಾಕಬಾರದೆಂಬ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲ. ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಕೂಡ್ರುವದನ್ನು, ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಓಡಾಡುವದನ್ನೂ ಮಾಡುವರು. ಖೋ-ಪಂಗಡದವರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಆಗುವರು (ಸತ್ತಂತೆ) ನಿಶ್ಚಿತ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪಂಗಡದವರು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗರನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ (ಆಕೃತಿ ೩೩).



ಆಕೃತಿ ೩೩

೧೨೬. **ಬದಲುಗಳು :** ಖೋ ಪಂಗಡದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನಾಲ್ವರು ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಾಗಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. ನಡುವೆ ಒಬ್ಬನು ಕೂಡ್ರುವುದು. (ಆಕೃತಿ ೩೪).



ಆಕೃತಿ ೩೪. ಆಕೃತಿ ೩೫

೧೨೭. ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಜನರಂತೆ ಅನೇಕ ಸಾಲುಗಳಾಗಿ ಚೌಕು ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. (ಆಕೃತಿ ೩೫).

೧೨೮. ಉಪ್ಪರ ಪಟ್ಟಿ

ಇದು ತಿಳ್ಳಿಯ ನಮೂನೆಯ ಒಂದು ಆಟವು. ಹನ್ನೆರಡು ಫೂಟು ಆಗಲು ಇಪ್ಪತ್ತು ಫೂಟು ಉದ್ದವಾದ ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಆ ಮನೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಗಲ ಮತ್ತು ಉದ್ದ ಗೆರೆಗಳಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಹಾಯುವ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳು ಬೇಕಾಗುವವು. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಮನೆ ಕಾಯುವವರು; ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಹಾಯುವವರು. ಮನೆ ಕಟ್ಟುವವರಲ್ಲಿ ಮೂರು, ಆಗಲವಾದ ಮೊದಲಿನ, ನಡುವಿನ ಮತ್ತು ಕಡೆಯ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಇವರು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿಯಷ್ಟೇ ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಸರಿದಾಡುವರು. ನಾಲ್ಕನೆಯವನು ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಇವನು ಮಾತ್ರ ಗೆರೆಯಗುಂಟ ಬೇಕಾದ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಹಾಯುವ ಪಂಗಡದವರು ಮೊದಲನೆಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ದಾಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಕಡೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಹೊರಳಿ " ಉಪ್ಪ " ನ್ನು ಒಯ್ಯುವುದು. ಹಾಯುವವನು " ಉಪ್ಪ " ನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಆರಂಭದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅವನು " ಉಪ್ಪು " ತಕ್ಕೊಂಡು ಬರಬೇಕಾದರೆ ಹೋಗುತ್ತ ಎರಡು, ಬರುತ್ತ ಎರಡು ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ್ದಕ್ಕೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಆದರೆ ದಾಟುವಾಗ ಕಾಯುವವರು ಮುಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವರು, ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗಾಗುವರು.

ನಿಯಮಗಳು :— ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂಗಡದವರಿಗೆ ಹಾಯಲಿಕ್ಕೆ ೪–೫ ಮಿನಿಟು ಕೊಡಬೇಕು. ಒಂದು ಮನೆ ದಾಟಿದರೆ ೧೦ ಗುಣ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಮನೆ ದಾಟಿ ಉಪ್ಪು ತಂದರೆ ೫೦ ಗುಣ ಕೊಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ " ಉಪ್ಪು " ತರಬೇಕು. (ಶಿಕ್ಷಕರು " ಉಪ್ಪು " ತರುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನೂ ಮನೆ ಕಟ್ಟುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಸಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು).

ನಿಯತ ಮತ್ತು ತಾಲಬದ್ಧ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು

೧. ಅಂಗಾಂಗ ವ್ಯಾಯಾಮ

ಇಂಥ ನಿಯತ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯ ಮೂರನೇ ಇಯತ್ತೆಯ ಮತ್ತು ಅದರ ಮೇಲಿನ ವರ್ಗಗಳ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕಲಿಸಬೇಕು. ಬಡೋದೆಯ ಪ್ರೊ. ಮಾಣಿಕರಾವ ಅವರು ರಚಿಸಿರುವ "**ಸರ್ವಾಂಗಸುಂದರ ವ್ಯಾಯಾಮ**" ಎಂಬ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ವಿವರಿಸಿದೆ.

ಭಾಗ ೧. (ಕೈ ವ್ಯಾಯಾಮ)

೧. ಝೋಲೆ ಹಾಥ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಮಾಡುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಎದುರುಬದುರಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೩.)

,, ೨. ಮೊಳಕೈ ಮಡಚಿ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಮಾಡಿ ಬಗಲ ಹತ್ತಿರ ತರುವುದು. ಮುಂಗೈಗಳು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೪.)

,, ೩. ಪುನಃ ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ತಂದು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧.)

೨. ಶಿರೀ ದೊ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಷ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಬಗಲ ಹತ್ತಿರ ತರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೪.)

ಎಣಿಕೆ ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಮೇಲೆ ನೋಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೫.)

,, ೩. ಮತ್ತೆ ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧.)

೩. ಛಾತಾ, ಚೌಡನ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸರಳವಾಗಿಯೂ ಸಮಾಂತರ ವಾಗಿಯೂ ಭುಜದ ಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು, ಮತ್ತು ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಎದುರಾಗಿ ಇರಿಸುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩.)

,, ೨. ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಹಿಂಮಡಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು (ಚಿತ್ರ ೬).

,, ೩. ಮತ್ತೆ ೧ನೆಯ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು. ಹಿಂಮಡಗಳನ್ನು ಊರುವುದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

೪. ಮಿಶ್ರಹಾಥ ಏಕ್

,, ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಷೆಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು. ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಕಡೆಗೆ ಮಾಡುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೬. ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತದೆ ಇರುವುದು.)

,, ೨. ಮೊಳಕ್ಕೈ ಮಡಚಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಷ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಭುಜಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುವುದು (ಚಿತ್ರ. ೭).

,, ೩. ಮತ್ತೆ ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

೫. ಮಿಶ್ರಹಾಥ್ ದೊ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ನಡುಬೆರಳುಗಳ ತುದಿಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಮುಟ್ಟುವಂತೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಹಿಂದೆ ತರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೮.)

ಎಣಿಕೆ ೨. ಇದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಚನ್ನಾಗಿ ಮೇಲಕೆ ಎತ್ತುವುದು.

,, ೩. ಹಿಂಮಡ ಊರುವುದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೬. ಕಲಾಯಿ ಘುಮ್ ಏಕ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩.)

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೊಳಕ್ಕೈ ಹತ್ತಿರ ಮಣಿಸಿ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಒಳಗಿನಿಂದ ಕೆಳಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವದು.

,, ೩. ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಒಳಗಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವದು. (೨ನೆಯ ಎಣಿಕೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಕೃತಿ.)

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

೭. ಕಲಾಯಿ ಘುಮ್ ದೊ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಷೆಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವದು. ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಮುಖ ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೩ ಕೈಗಳನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಮೇಲಿನಿಂದ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. (೨ನೆಯ ಎಣಿಕೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಕೃತಿ.)

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

ಭಾಗ ೨ (ನಡದ ವ್ಯಾಯಾಮ)

ಕಮರ ಝುಕ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುತ್ತ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳ ನಡುವೆ ಅಂತರಾಗುವಂತೆ ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿದು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೯.)

ಎಣಿಕೆ ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಂದು, ಕಾಲು ಮಣಿಸದೆ ನಡುವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಮಣಿಸಿ, ಕಾಲ್ಬೆರಳಿನ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ನೀಟಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿಸುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಎದುರಾಗಿ ಇರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೦).

,, ೩. ನಡವನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಬದಿಗೆ ತಂದು ಎಣಿಕೆ ೧ರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೪. ಜಿಗಿದು ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು.

೨. ಕಮರ್ ಪವಿತ್ರಾ, ಏಕ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಪವಿತ್ರಾ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಅಂಗೈಗಳ ಕೆಳಗೆ ಮುಖವಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೧)

,, ೨. ನಡವನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಮಣಿಸುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಂದು ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈಬೆರಳು ಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೨.)

,, ೩. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಸ್ಥಿತಿ ಒಂದರಂತೆ ಬದಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

(ಟಿಪ್ಪಣಿ — ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಬಲಬದಿಗೆ ಮಾಡುವುದು.)

೩. ಕಮರ್ ಪವಿತ್ರಾ, ದೊ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಇಡುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಕೆಳಗೆ ಮುಖವಾಗಿಯೇ ಇರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೧, ಆದರೆ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ).

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಂದು ಟೊಂಕವನ್ನು ಮಣಿಸಿ ತುದಿ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಇದಿರಾಗಿ ಇರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೨, ಆದರೆ ಎಡಕ್ಕೆ).

,, ೩. ಮತ್ತೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿತಿ ೧ ಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

(ಟೀಪು— ಇದರಂತೆಯೇ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಬಲಪವಿತ್ರಾದಿಂದ ಮಾಡುವುದು:)

೪. ಕುಖ್ ಕಸ್, ಏಕ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುತ್ತ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳ ನಡುವೆ ಅಂತರಾಗುವಂತೆ ಜಿಗಿದು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಕೆಳಗೆ ಮುಖವಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೯)

,, ೨. ಟೊಂಕವನ್ನು ಎಡಗಡೆ ಮಣಿಸುತ್ತ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಎಡಗಾಲ ಹರಡವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿದ ಬಲಗೈ ಬೆರಳುಗಳ ಕಡೆಗೆ ನೋಡುವುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಹೊರ ಮುಖವಾಗಿರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೩)

,, ೩. ೧ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು (ಜಿಗಿಯುತ್ತ).

(ಟೀಪು— ಇದೇ ರೀತಿಯಂತೆ ಬಲಗಡೆ ಮಾಡುವುದು)

೫. ಕುಖ್ ಕಸ್ ದೋ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಬದಿಗೆ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುತ್ತ ಮುಖ ತಿರುಗಿಸದೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೆರಳುಗಳು ಕೂಡುವಂತೆ ಇರಿಸುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೪).

,, ೨. ಟೊಂಕವನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಮಣಿಸಿ ಎಡ ಮೊಣಕೈಯನ್ನು ಎಡ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೫).

,, ೩. ೧ನೇ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

(ಟೀಪು— ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಬಲಗಡೆ ಮಾಡುವುದು).

೬. ಮೆರುತಾನ, ಏಕ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚುತ್ತ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳ ನಡುವೆ ೧೮ ಇಂಚು ಅಂತರಾಗುವಂತೆ ಜಿಗಿದು ನಿಲ್ಲುವುದು (ಚಿತ್ರ ೯).

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಒಯ್ದು ನಡವನ್ನು ಮಣಿಸುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಮುಂಬದಿಯಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೬),

ಎಣಿಕೆ ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ನಡವನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮಣಿಸುವುದು (೧ನೇ ಸ್ಥಿತಿಯಂತೆ).

,, ೩. ಜಿಗಿದು ಕಾಲು ಕೂಡಿಸಿ ಕೈ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು.

೭. ಮೆರುತಾನ ದೋ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೧, ಎಡಕ್ಕೆ)

,, ೨. ಟೊಂಕವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಮಣಿಸಿ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೨, ಎಡಕ್ಕೆ).

, ೩. ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ಟೊಂಕವನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮಣಿಸುವುದು. ಕೈಗಳು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಇರುವವು (ಚಿತ್ರ ೧೭).

೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

ಭಾಗ ೩ ಕಾಲ ವ್ಯಾಯಾಮ

ಆಗೆ ಪಾವ್ (ಕಾಲು ಮುಂದೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮಣಿಸದೆ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗಾಲನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು. ಪಾದದ ತುದಿಬೆರಳು ನೆಲದ ಕಡೆ ಬಾಗಿರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೮).

,, ೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವದು.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು.

(ಟೀಪು :— ಈದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ, ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವುದು).

೨. ಪೀಛೆ ಪಾವ್ (ಕಾಲು ಹಿಂದೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುವುದು

,, ೨. ಮೊಣಕಾಲು ಮಣಿಸದೆ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು (ಚಿತ್ರ ೧೯).

,, ೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮೊದಲು ಇದ್ದಂತೆ, ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುವುದು

,, ೪. ಕೈ ಕೆಳಗೆ.

(ಟೀಪು— ಎಡ ಬಲ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು).

ಬಾಜು ಪಾವ್ (ಕಾಲು ಬದಿಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕಾಲನ್ನು ಮತ್ತು ಟೊಂಕವನ್ನು ಮಣಿಸದೆ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುವುದು.
,, ೨. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಎಡಬದಿಗೆ ಎತ್ತುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೦).
,, ೩. ಎಡಗಾಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ.
,, ೪. ಕೈ ಕೆಳಗೆ.

(ಟೀಪು— ಎಡಕ್ಕೆ, ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು).

೪ ಪೇಠ ಗುಟೆನ್, ಏಕ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ.
,, ೨. ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಂದೆ ಎತ್ತುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೧)
,, ೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುವುದು.
,, ೪. ಕೈ ಕೆಳಗೆ.

(ಟೀಪು: — ಇದರಂತೆ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು).

(ವಿ. ಸೂ. ಮೇಲಿನ ನಾಲ್ಕೂ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಹೇಗೆಂದರೆ— ಆ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ನಿಂತು ೧ನೇ ಮತ್ತು ೩ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎತ್ತುವುದು).

೫. ಪೇಠ ಗುಟೆನ್, ದೊ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಲಗಾಲ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮೇಲೆ ಎತ್ತುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಮೇಲೆ ಸರಿಸುತ್ತ ಟೊಂಕವನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು.
,, ೨. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.
,, ೩. ಬಲಗಾಲ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಎತ್ತುವುದು. ಮತ್ತು ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದೆ ಬಾಗಿ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಸರಿಸುವುದು.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

ಭಾಗ ೪ (ಅನೇಕ ಸ್ನಾಯುಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮ)

೧. ತರಾಯಿ-ಸೀಧಿ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಡೆ ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಇಡುತ್ತ (ಅಂಗೈಗಳು ಒಂದ ಕ್ಕೊಂದು ಎದುರಾಗುವಂತೆ) ಕೈಗಳನ್ನು ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೨. ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ಬಲಪವಿತ್ರಾ ಇಡುತ್ತ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಸಿ ಬಲಗಡೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ (ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ) ಕೆಳಗೆ ಹಾಸಿ ಬಲಗಡೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೩. ಎಡಗೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ತಂದು ಒಂದನೆ ಎಣಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

೨. ಸೀಧಿ-ಫೇಕ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೈ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು "ತುರಾಯಿ ಸೀಧಿ'' ಕೃತಿ ೧ರಂತೆ.

,, ೨. ಬಲಗೈಯನ್ನು ಮುಂದೆಯೇ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ಹಾಸಿ ಬಲಗಡೆ ನೀಟಾಗಿ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು. ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವಾಗ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಎಡಭುಜದ ಮೇಲೆ ಮುಂದಿನಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುವಿ ಬಲ ಗಡೆಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಬಲಗಡೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ

,, ೩. ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಲ ಬುಜದ ಮೇಲೆ ತಿರುವಿ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಎಣಿಕೆ ೧ರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

೩. ದೊ-ಮುಖ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ. ಕೈಗಳು ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದೆ.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಷ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಜಗ್ಗಿ ಬಗಲ ಹತ್ತಿರ ಒಯ್ಯುವದು.

,, ೩. ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಮುಷ್ಟಿ ಬಿಚ್ಚುವದು (ಕೃತಿ ೧).

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

(ಟೀಪು:— ಎಡಕ್ಕೆ, ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವದು),

೪. ದೋರುಕ್-ಝೂಲೀದಾರ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಡೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬೀಸಿ ಮುಷ್ಟಿಮಾಡಿ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಇಡುವದು.

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಭುಜಗಳ ಮೇಲೆ ಮುಷ್ಟಿಗಳ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಇಡುವದು ಬಲಗಡೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಆಗುವದು.

,, ೩. ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ ಬೀಸುತ್ತ ಎಡಗಡೆಗೆ ಸ್ಥಿತಿ ೧ಕ್ಕೆ ಬರುವದು.

೪ ,, ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

(ಟೀಪು:— ಅದರಂತೆ ಬಲಬದಿಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸುವದು, ಮತ್ತು ಅದಲ ಬದಲು ಮಾಡುವದು).

೫. ಕಮರ-ಕಸ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈ ಹಸ್ತವನ್ನು ಅಂಗೈ ಕೆಳಗಾಗುವಂತೆ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಮತ್ತು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇಡುವದು.

,, ೨. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಡುವದು. ಬಲಗೈ ಹಿಂದೆ ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ.

,, ೩. ಬಲಗಾಲು ಮುಂದೆ, ಬಲಗೈ ಮುಂದೆ, ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಹಿಂದೆ ಇಟ್ಟು ಸ್ಥಿತಿ ಒಂದಕ್ಕೆ ಬರುವದು.

,, ೪. ಮೊದಲಿನ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವದು.

(ಟೀಪು:— ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವದು).

ವಿ. ಸೂ. — ಶಿಕ್ಷಕನು ಬೇರೆ ಪ್ರಕಾರದ ಇಂತಹ ಅಂಗಾಂಗ ವ್ಯಾಯಾಮ

ಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಕಲಿಸಬೇಕು ಮಾದರಿಗಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೀಷಿನಲ್ಲಿರುವ ಬಕ್ (H. C. Buck) ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ಯಾಲೆ (S. C. Staley) ಇವರ ಗ್ರಂಥಗಳನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸಬಹುದು).

೨. ಡಂಬೆಲ್ಸ

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ: ಒಂದೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಡಂಬೆಲ್ ಹಿಡಿದು ತುದಿಯ ಗುಂಡುಗಳು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ, ಕೈಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೩).

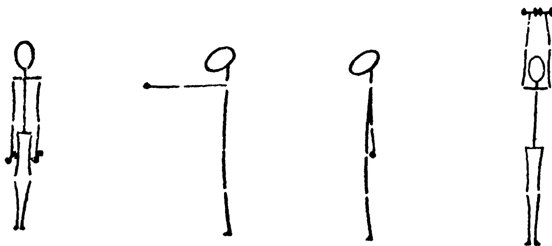
೧. ಆಗೆ ಪೀಛೆ ಠೋಕ್ (ಮುಂದೆ ಹಿಂದೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಮಣಿಸದೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ, ಎದೆಯ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡೆಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೪)

ಎಣಿಕೆ ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಬೀಸಿ ಬೆನ್ನಹಿಂದೆ ಒಯ್ದು ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಬಡಿಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೫).

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ (ಚಿತ್ರ ೫೪)

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ (ಚಿತ್ರ ೫೩)



ಚಿತ್ರ ೫೩-೫೬ "ಡಂಬೆಲ್ಸ"

೨. ಉಪರ ನೀಛೆ ಠೋಕ್ (ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮೊಣಕೈ ಮಣಿಸದೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಾಜುವಿನಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬದಿಗೆ ತಂದು ಮುಷ್ಟಿಗಳು ಹೊರಗೆ ಆಗುವಂತೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೬).

ಎಣಿಕೆ ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಬಾಜುವಿನಿಂದ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತಂದು ತೊಡೆಯ ಮುಂಬದಿಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸಿನ ಅದೇ ತುದಿಗಳನ್ನು ಬಡೆಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೭).

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

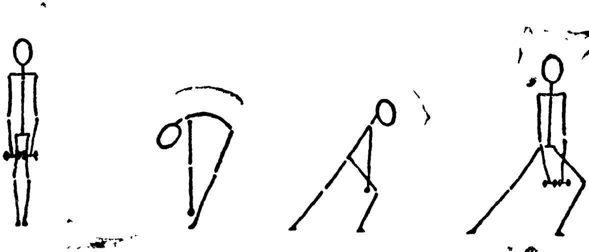
. ಕಮರ ಝೂಕ್ ಠೋಕ್ (ನಡ ಮಣಿಸುವದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡೆಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೬).

,, ೨. ಮೊಣಕಾಲ ಮಣಿಸದೆ ಟೊಂಕವನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಪಾದಗಳ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡೆಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೫೮).

,, ೩. ಎಣಿಕ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ



ಚಿತ್ರ ೫೭-೬೦ "ಡಂಬೆಲ್ಸ"

೪. ಸಾವೊ ಅಡಂಗಾ ಠೋಕ್ (ಮುಂದೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮುಂದೆ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಡಂಬೆಲ್ಸ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಬಡೆಯುವದು.

,, ೨. ಎಡ ಮೊಣಕಾಲ ಕೆಳಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡಿಯುವುದು (ಚಿತ್ರ ೫೯)

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

(ಟೀಪು:— ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವದು).

೫. ಬಾಯ್ ದಹಿನೆ ಠೋಕ್ (ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮುಖವು ಮಾತ್ರ ಎದುರಿಗೆ ಇದ್ದು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಸರಿಸಿ, ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಡಂಬೆಲ್ಸ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಬಡಿಯುವದು.

,, ೨. ಎಡ ಮೊಣಕಾಲ ಹತ್ತರ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡೆಯುವದು (ಚಿತ್ರ ೬೦)

,, ೩. ತಲೆಯ ಮೇಲೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೬. ಬಾಜು ಅಡಂಗಾ (ಬದಿಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಡಂಬೆಲ್ಸ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಬಡಿಯುವದು.

,, ೨. ಎಡ ಮೊಣಕಾಲ ಕೆಳಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡಿಯುವದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

(ಟೀಪು:— ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದಲು ಬದಲು)

೭. ಚೌಫೇರ್ ಠೋಕ್ (ನಾಲ್ಕೂ ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗುವದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ (ಬಲಗಾಲನ್ನು ಕೂಡಿಸದೆ) ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡೆಯುವದು.

,, ೨. ಬಲಹಿಂಬಡವನ್ನು ಎಡಹಿಂಬಡಕ್ಕೆ ಕೂಡಿಸಿ, ಕೆಳಗೆ ತೊಡೆಯ ಮುಂಬದಿಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ ಬಡಿಯುವದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೪. ಎಣಿಕೆ ಎರಡರಂತೆ.

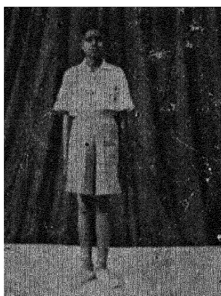
,, ೫. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೬. ಎಣಿಕೆ ಎರಡರಂತೆ.

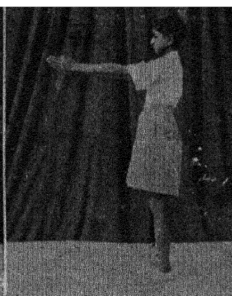
,, ೭. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ.

,, ೮. ಮೊದಲಿದ್ದ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

ವಿ. ಸೂ. ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ತಿರುಗುತ್ತ ಎಂಟು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿದ್ದ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.)

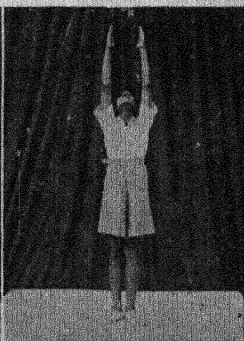


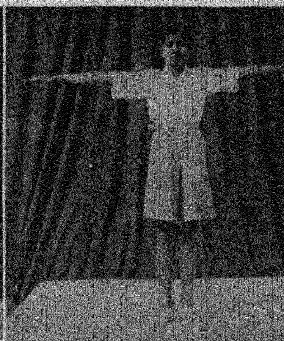




೧. ಹೊಶ್-ಯಾರ್! ೨. ಕದಮ್-ಖೋಲ್! ೩. ಝೋಲೆ-ಹಾಥ್!

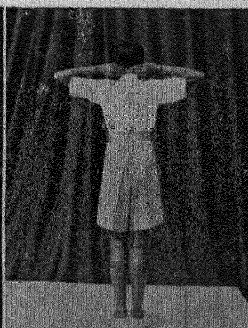






೪. ಶಿರ-ದೊ! (i) ೫. ಶಿರ-ದೊ! (ii) ೬. ಛಾತಾ-ಚೌಡನ್!



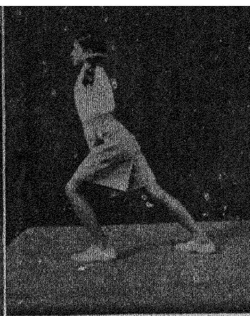




೭. ಮಿಶ್ರ ಹಾಥ್-ಏಕ್! ೮. ಮಿಶ್ರ ಹಾಥ್-ದೊ! ೯. ಕಮರ-ಝುಕ್! (i)



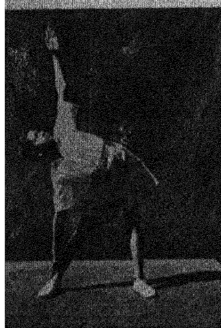
೧೦. ಕಮರ್-ಝುಕ್! (ii)



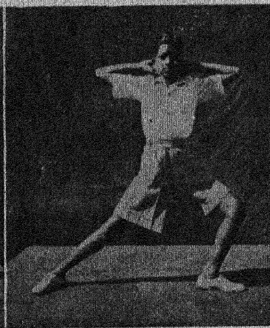
೧೧. ಕಮರ-ಪವಿತ್ರಾ! (i)



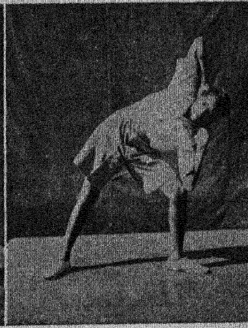
೧೨. ಕಮರ-ಪವಿತ್ರಾ! (ii)



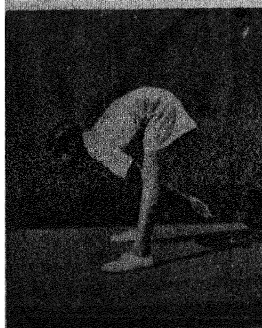
೧೩. ಕುಖ್ ಕಸ್-ಏಕ್!



೧೪. ಕುಖ್ ಕಸ್-ದೊ! (i)



೧೫. ಕುಖ್ ಕಸ್-ದೊ! (ii)



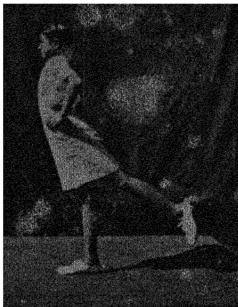
೧೬. ಮೇರು ತಾನ್-ಏಕ್! (i)



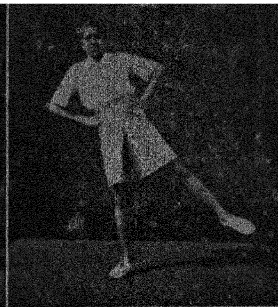
೧೭. ಮೇರು ತಾನ್-ಏಕ್! (ii)



೧೮. ಅಗೆ-ಪಾಂವ್!



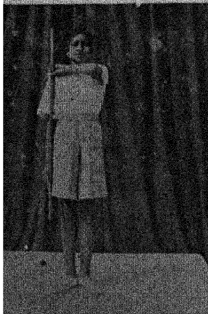
೧೯. ಪೀಛೆ-ಫಾಂದ್ !



೨೦. ಬಾಜೂ-ಫಾಂದ್ !



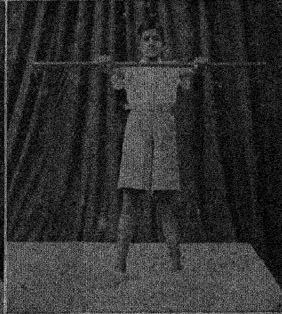
೨೧. ಪೇಟ-ಗುಠನ್ !



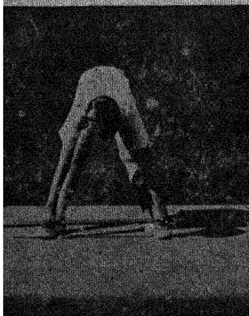
೨೨. ಕಮರ-ಝುಕ್ (i)



೨೩. ಕಮರ-ಝುಕ್ (ii)



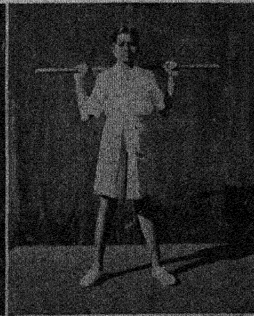
೨೪. ಕಮರ-ಝುಕ್ ! (iii)



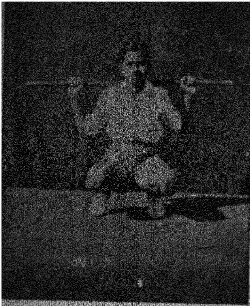
೨೫. ಕಮರ-ಝುಕ್ ! (iv)



೨೬. ಕಮರ-ಝುಕ್ (v)



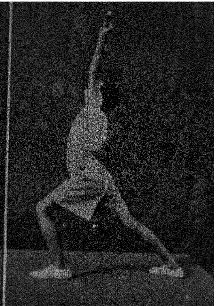
೨೭. ಪೀಠ-ಹಾಥ್ !



೮. ಪೀಠ ಹಾಥ್-ಬೈಠ ಜಾವ್ ! (iii)



೨೯. ಪಾಂವ-ಪಟಕ್ ! (i)



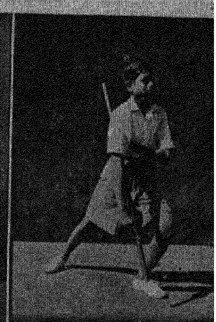
೩೦. ಕಮರ-ಕಸ್ ! (ii)



೩೧. ಕುಖ್-ಆನಿ !



೩೨. ಶಿರಘೂಮವ್-ಹಾಥ್ ! (



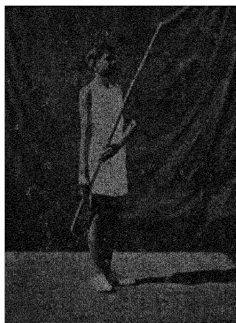
೩೩. ಪಟೆಫೇರ್-ಕುಖ್



೩೪. ಕೋಲಾಟ (ಸುತ್ತುವದು).



೩೫. ಕೋಲಾಟ (ಜೊತೆಯುವರು).



೩೬. ಹೊಶ್-ಯಾರ್!



೩೭. ಪವಿತ್ರೆಪರ ಹೋಶ್-ಯಾರ್!



೩೮. ಸಾ-ಧ!



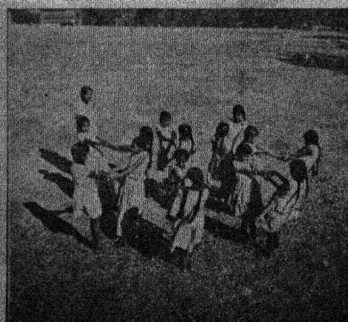
೩೯. ಉಲ್-ಟ!



೪೦. ಜಂಗ್-ನೌ!



೪೧. ಬಗಲ-ನೌ!

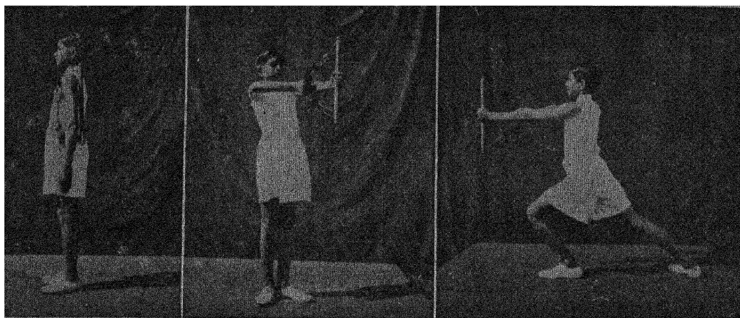


೪೨. ಬಗಾಟ ಬಗರಿ

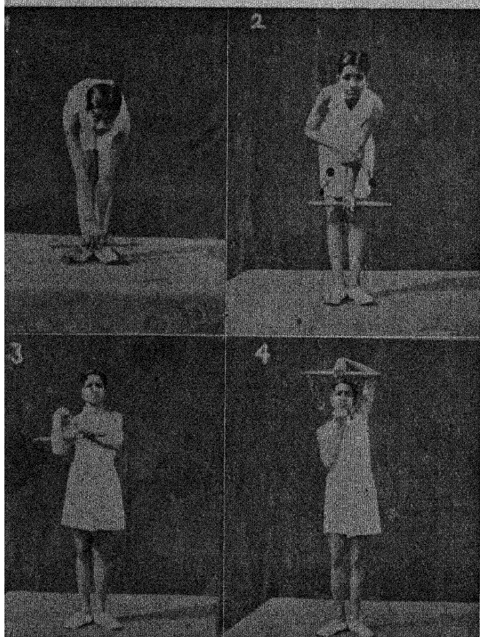
ಹುರಿಯಾಟ



೪೩. ಹುರಿಯಾಟ (ಸ್ಕಿಪಿಂಗ)



೪. ಲೇಝೀಮ್-ಸ್ಕಂದ!   ೪೫. ಹೊಶ್-ಯಾರ್!   ೪೬. ಪವಿತ್ರೆಪರ್ ಹೊಶ್-ಯಾರ್!





೫೧. ಆ-ಡಿ!

೪೭-೫೦. ಚಾರ್-ತೋಕೆ!



೫೨. ಗೋಲ-ಚಾಲ್!

೩. ಕಾಠಿ ಕವಾಯಿತ

ಆ-ರಾಮ!:— ಬಲಗಾಲ ಕಿರಿಬೆರಳ ಹತ್ತಿರ ಕೋಲನ್ನು ಊರಿ ಎರಡನೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

ಹೊ-ಶಾರ!:—ಕೋಲನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಸರಳರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ತಕ್ಕೊಂಡು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕಣಿಕೆಯ ಹಾಗೆ ಹಿಡಿಯುವುದು.

೧. ಕಮರ-ಝುಕ್ (ಟೊಂಕ ಮಣಿಸುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಬದಿಗೆ ಮತ್ತು ಮೇಲಕ್ಕೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ ಇರುವ ಕೋಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು. ಮತ್ತು ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಹಿಂಬಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಊರುವುದು. ಕೋಲು ಭೂಮಿಗೆ ಲಂಬವಾಗಿ ದೇಹದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೨.)

,, ೨. ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ (ಎಡಗೈ ಎಡ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ ಬಲಗೈ ಬಲ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ) ತಂದು ತೊಡೆಯ ಮುಂದೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಅದೇಕಾಲಕ್ಕೆ ಹಿಂಬಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಊರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೩.)

,, ೩. ಪಾದಗಳ ನಡುವೆ ಸುಮಾರು ೧೮ ಇಂಚು ಅಂತರವಾಗುವಂತೆ, ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿದು ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಯ ಸಮಿಪಕ್ಕೆ ತಂದು ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚುತ್ತ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ ಇರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೪.)

,, ೪. ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಮೊಳಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಣಿಸದೆ ಬಾಗುತ್ತ ಪಾದಗಳ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಇರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೫.)

ಎಣಿಕೆ ೫. ಕೋಲನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚುತ್ತ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೋಲ ಕಡೆಗೆ ಇಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೬.)

,, ೬. ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ತೊಡೆಯ ಮುಂದೆ ಒಯ್ಯುವುದು (ಕೃತಿ ೨. ಚಿತ್ರ ೨೩.)

,, ೭. ಜಿಗಿದು ಹಿಂಬಡಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಕೋಲನ್ನು ಸ್ಥಿತಿ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಇದ್ದಂತೆ ಬಲಕ್ಕೆ ತರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೨.)

,, ೮. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ತೆಗೆದು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ ತಂದು ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವದು ಮತ್ತು ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಹಿಂಬಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಊರಿ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

೨. ಪೀಠ ಹಾತ-ಬೈಠ-ಜಾವ್ (ಕೂಡ್ರುವದು)

ಎಣಿಕೆ ೧—೨ ಮತ್ತು ೩. ಕಮುರರ್ಘುಕ್‌ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೩ ರಂತೆ.

,, ೪. ಕೋಲನ್ನು ತಲೆಯಮೇಲಿಂದ ಹಾಯಿಸಿ ತಂದು ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೭)

,, ೫. ತೊಡೆಗಳು ಭೂಮಿಗೆ ಮತ್ತು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ, ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ತುದಿಗಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಕೂಡ್ರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೮.)

,, ೬. ಕೋಲು ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತ ಹಾಗೆಯೇ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏಳುವುದು. ಹಿಂಬಡ ಊರುವುದು. ಸ್ಥಿತಿ ೪ಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

,, ೭—೮. ಕಮುರರ್ಘುಕ್ ಕೃತಿ ೨—೮:

೩. ಪಾವ ಪಟಕ್-ಏಕ್ (ಕಾಲು ಬಡಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨. ಕಮುರರ್ಘುಕ್‌ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ

,, ೩. ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಎಡಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಡೆಯುವುದು. ಮತ್ತು ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಭುಜದ ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು (ಚಿತ್ರ ೨೯.)

ಎಣಿಕೆ ೪. ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಗೆ ತಂದು ಕೆಳಗೆ ತೊಡೆಯ ಮುಂದೆ ಒಯ್ಯುತ್ತ ೨ನೆಯ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೫. ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ೩ನೆಯ ಕೃತಿ ಮಾಡುವುದು.

,, ೬-೭-೮. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೪. ಪಾವ ಪಾಟಿಕ್-ದೋ (ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಕಾಲು ಬಡಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ಕಮರರಝುಕ್‌ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲನ್ನು ಎದೆಗೆ ತಂದು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೫. ೩ನೇ ಕೃತಿಯನ್ನು ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ ಮಾಡುವುದು.

,, ೬-೭-೮. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೫. ಕಮರ ಕಸ್

ಎಣಿಕೆ ೧-೨. ಕಮರರಝುಕ್‌ದ ಕೃತಿ ೧-೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಎಡಪವಿತ್ರಾ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಕೈಮಣಿಸದೆ ಕೋಲನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಆದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಮೇಲೆ ಕೋಲಿನ ಕಡೆಗೆ ನೋಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩೦.)

,, ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೫. ಬಲಪವಿತ್ರಾ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ೩ನೇ ಕೃತಿ ಮಾಡುವುದು.

,, ೬-೭-೮. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೬. ಕಮರ ಕಸ್ ದೋ-ಮುಖ್-(ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಣಿಸುವದು)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨. ಕಮರರಝುಕ್‌ದ ಕೃತಿ ೧ ಮತ್ತು ೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಕೋಲನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಬೆನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಮೇಲೆ ಕೋಲಿನ ಕಡೆಗೆ ನೋಡುವುದು.

,, ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೫. ಬಲಗಡೆಗೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಬೆನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಮೇಲೆ ಕೋಲಿನ ಕಡೆಗೆ ನೋಡುವುದು.

„ ೬-೭-೮. ೨ನೇ ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೭. **ಝುಖ್-ಆನಿ** (ತಿವಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೩. ಎಡಕ್ಕೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲಗೈ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ಕೋಲು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರ ಇರುವುದು. ಎಡಗೈ ಕೋಲಿನಗುಂಟ ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದೆ ಚಾಚಿರುವುದು. ಆದರೆ ಬಲಗೈ ಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಮಡಿಚಿ ಎದೆಗೆ ಅಡ್ಡಾಗಿ ಬಲಮುಷ್ಟಿಯು ಎಡ ಬಗಲಿನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದಿರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೧. ಆದರೆ ತಿರುಮರವು).

„ ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

„ ೫. ಬಲಗಡೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರ ಇರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೧.)

„ ೬-೭-೮. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೮. **ತೀರಛೆ ಹೂಲ್-ಏಕ್** (ಎಡಬಲ ಮೂಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ತಿವಿಯುವುದು)
[ಝುಖ್-ಆನಿಯಂತೆ]

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮತ್ತು ೨. ಕಮರಝುಕ್‌ದ ಕೃತಿ ೧-೨ ರಂತೆ.

„ ೩. ಮುಂದೆ ಎಡಮೂಲೆಗೆ. (೪೫°ದ ಕೋನದ ಮೇಲೆ) ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಬಲತುದಿಯುನ್ನು ಬಲಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಎಡತುದಿಯನ್ನು ಎಡಗಾಲಿನ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಇರುವುದು.

„ ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೫. ನಿಂತ ಗೆರೆಯುಗುಂಟ ಹಿಂದೆ ಬಲಮೂಲೆಗೆ ಬಲಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಎಡಕೋಲಿನ ಎಡತುದಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲ ಪವಿತ್ರಾದ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲದ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು.

,, ೬-೭-೮. ೨ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೯. ಶೀರಛೆ ಹೂಲ್-ದೋ (ಬಲ, ಎಡ ಮೂಲೆ ಕಡೆಗೆ ತಿವಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧ ಮತ್ತು ೨. ಕಮರರಖುಕ್ ಕೃತಿ ೧ ಮತ್ತು ೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಮುಂದೆ ಬಲ ಮೂಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ಬಲಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಕೋಲಿನ ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲಗಾಲ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು.

,, ೪. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೫. ನಿಂತ ಗೆರೆಯುಗುಂಟ ಹಿಂದೆ ಎಡ ಮೂಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟು ಕೋಲಿನ ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡಗಾಲ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ ಚಾಚುವುದು ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು.

,, ೬-೭-೮. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೧೦. ಶೀರಘುಮ್ ಹಾಥ್ (ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ತಿರುಗಿಸುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೩. ಕಮರರಖುಕ್‌ದ ಕೃತಿ ೧-೨-೩ ರಂತೆ.

,, ೪. ಕೋಲನ್ನು ಮೇಲೆ ಒಯ್ದು ಎಡಗೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮುಂದಿನಿಂದ ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಎಡಗೈ ಎಡಗಾಲಿನ ಬದಿಗೆ ಸರಳವಾಗಿಯೂ ಬಲಗೈ ಎದೆಯ ಮೇಲೆ ಮಡಚಿಯೂ ಇರುವುದು, ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಇರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೨.)

ಎಣಿಕೆ ೫. ಕೋಲನ್ನು ಮೇಲೆ ಒಯ್ದು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಎಣಿಕೆಯ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ, ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಲ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಬಲಗೈ ಬಲಗಾಲಿನಗುಂಟ ಸರಳವಾಗಿಯೂ ಎಡಗೈ ಮಡಿಚಿ ಎದೆಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿಯೂ ಇರುವುದು. ಕೋಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬ ವಾಗಿ ಇರುವುದು.

,, ೬. ಜಿಗಿದು ಕಾಲು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಕೋಲನ್ನು ತೊಡೆಯ ಮುಂದೆ ತರುವುದು. ಸ್ಥಿತಿ ೨ ರಂತೆ.

,, ೭-೮. ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೧೧. ಪಚಫೇರ ಕುಖ್

ಎಣಿಕೆ ೧-೨. ಕಮರರಖ್ಖಕ್‌ದ ಕೃತಿ ೧ ಮತ್ತು ೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಮುಂದೆ ಎಡ ಮೂಲೆಗೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಲಗೈ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩೩.)

,, ೪. ಸ್ಥಿತಿ ೨ ಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

,, ೫. ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ, ಬಲಮೂಲಿಗೆ ಬಲಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಕೋಲಿನ ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲ ಪಾದದ ಹತ್ತರ ತಂದು, ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೬. ಸ್ಥಿತಿ ೨ ಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

,, ೭. ಮುಂದೆ ಬಲ ಮೂಲಿಗೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಕೋಲಿನ ಎಡ ತುದಿಯನ್ನು ಬಲ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೮. ೨ ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೯. ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಎಡ ಮೂಲಿಗೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಲ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧೦. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೧೧. ಮುಂದೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು, ಕೋಲಿನ ಬಲ ತುದಿಯನ್ನು ಎಡಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಲ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೧೨. ೨ನೇ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೧೩. ಮುಂದೆ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಕೋಲಿನ ಎಡತುದಿಯನ್ನು ಬಲ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು, ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೧೪ ೧೫-೧೬. ೨ನೇ, ೧ನೇ ಮತ್ತು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ

೪. ಲೇಝೀಮ್

ಪೂರ್ವದ ಸ್ಥಿತಿಗಳು

೧. **ಲೇಝೀಮ್— ಸ್ಕಂಧ !** (ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಲೇಝೀಮ್) ಕಬ್ಬಿಣದ ಹಿಡಿಕೆಯು ಮುಂದೆ ಆಗುವಂತೆ ಮತ್ತು ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ದಂಡ ಹಿಂದೆ ಆಗುವಂತೆ ಎಡ ಹೆಗಲಿಗೆ ಲೇಝೀಮ್ ಹಾಕುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩೪.)

೨. **ಲೇಝೀಮ್ ಕೇಲಿಯೆ— ಹುಶ್ಯಾರ!** ಎಣಿಕೆ ೧. ಕಬ್ಬಿಣ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವುದು. ೨. ಹೆಗಲಮೇಲಿನ ಲೇಝೀಮ್ ಕೆಳಗೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ದಂಡವನ್ನು ಹಿಡಿದ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. (ಬಿಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುವ ಹಾಗೆ ಲೇಝೀಮ್ ಹಿಡಿಯುವುದು.) ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರವೂ ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯು ಎದೆಯ ಮುಂದೆಯೂ ಇರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೫.)

೩. **ಆರಾಮ್ :—** ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಕಬ್ಬಿಣ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಲೇಝೀಮ್ ಕೆಳಗೆ ತೊಡೆಯಗುಂಟ ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು.

ಕವಾಯತಗಳು

೧. ಚಾರ ಠೋಕ (ನಾಲ್ಕು ಪೆಟ್ಟುಗಳು)

ಸಪ್ಪಳ ೧. ಮೊಳಕಾಲು ಮಣಿಸದೆ ಪೂರ್ಣಬಾಗಿ ಎಡಗೈ ದಂಡವನ್ನು ಪಾದಗಳ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದು ಬಲಗೈ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ದಂಡದ ಹತ್ತಿರ ಒಯ್ಯುತ್ತ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು. ಎಡಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯು ಮೇಲೆ ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯು ಬರುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ದಂಡವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩೭.)

,, ೨. ಎಳುತ್ತ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಮೇಲೆ ಜಗ್ಗುವುದು. ಮೊಳಕಾಲ ಹತ್ತಿರ ದಂಡವೂ ಹಿಡಿಕೆಯೂ ಪರಸ್ಪರ ಆಗಲಿರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೮.)

,, ೩. ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತು ಎಡಗೈ ದಂಡವನ್ನು ಬಲ ಮೊಳಕ್ಕೆ ಸಂದಿನಲ್ಲಿ ತರುವುದು. ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯು ಮೂಗಿನ ಎದುರಿಗೆ ಬರುವುದು ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಳಕೈಯಲ್ಲಿ ನಾಲವತ್ತೈದು ಅಂಶದ ಕೋನವಾಗುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೩೯.)

,, ೪. ಎಡಗೈ ದಂಡವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಣೆಯ ಎದುರಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಸರಪಳಿಯ ಒಳಗಿನಿಂದ ಆಟಗನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮುಖವು ಕಾಣುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೪೦.)

ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಗೂ (ಪೆಟ್ಟಿಗೂ) ಸರಪಳಿಯ ಸಪ್ಪಳವಾಗಬೇಕು.

೨. ಏಕ-ಜಗ್ಹೆ-ಪ್ರಕಾರ-ಏಕ್ (ನಿಂತಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಲೇಝೀಮ್ ಎಡಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತಂದು ಪಾದದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಟೊಂಕವು ಮಣಿದಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯು ಬರುತ್ತದೆ.

,, ೨. ಟೊಂಕವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸೆಟಿಸಿ ಅದೇ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಟೊಂಕದ ಹತ್ತಿರ ಲೇಝೀಮ್ ತಂದು ಎರಡನೆಯ ಸಪ್ಪಳ

ವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ದಂಡವು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೩ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತು ಗಣಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಬಲಗೈ ಮೊಣಕೈ ಸಂಧಿಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೪. ಲೇಝೀಮ್ ಎಡಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ಎಡಗೈ ಚಾಚುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಹೀಗೆಯೇ ಪಾದ, ಬಲ ನಡ, ಬಲ ಮೊಳಕೈ ಮತ್ತು ಎಡಬದಿಗಳಿಂದ ಪೂರ್ಣ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಯಂತೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಸಲ ಲೇಝೀಮ್ ಆಡಿಸುವುದು.)

೩ ಏಕ ಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ-ದೋ (ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಪ್ರಕಾರ)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ಮತ್ತು ೩. ಏಕ್‌ಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್‌ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೩ರಂತೆ

,, ೪. ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು. ಎಡಗೈ ಎದೆಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಬಲಬದಿಗೆ ಚಾಚಿರುತ್ತದೆ. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

,, ೫. ಅದೇ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಿಂದ ಲೇಝೀಮ್‌ನ್ನು ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ಪಾದದ ಮೇಲೆ ತಂದು ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೬. ಈ ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಸುರುವು ಮಾಡುವಾಗ ಎಡಗೈ ಕೆಳಗೆಯೂ ಬಲಗೈ ಮೇಲೆಯೂ ಮಾಡಿ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಲೇಝೀಮ್ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೭. ಟೊಂಕವನ್ನು ತುಸು ಸೆಟೆಸಿ ಎರಡನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಟೊಂಕದ ಹತ್ತಿರ ಮಾಡುವುದು. ಲೇಝೀಮ್ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿರುವುದು.

,, ೮. ಎಡಕ್ಕೆ ಗುಣಿಯನ್ನು ಬಲಗೈ ಮೊಣಕೈ ಸಂದಿನಲ್ಲಿ ತರುವುದು. (ಮೂರನೆಯ ಪೆಟ್ಟು.)

,, ೯. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಗುಣಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಇಡುವುದು.

೪. ಆ-ಡೀ (ಕಾಲನ್ನು ಅಡ್ಡ ಇಡುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. " ಏಕ್ ಜಗೆ ಪ್ರಕಾರದೊ " ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೨. "ಏಕ ಜಗೆ" ಕೃತಿ ೨ ರಂತೆ. ಲೇರಿಝೀವ್ ಬಲಗಡೆಗೆ ಟೊಂಕದ ಹತ್ತಿರ ಬರುವಾಗ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೩. ಮೂರನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಮುಂದೆ ಅಡ್ಡ ,ತಂದು ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಬಲ ಪಾದದಬದಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೪೧.)

,, ೪. "ಏಕ ಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ದೊ" ಇದರಲ್ಲಿಯ ಹಾಗೆ ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಅದರ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದು.

,, ೫. "ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರದೊ" ದ ಕೃತಿ ೫ ರಂತೆ.

,, ೬. " ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರದೊ " ೬ನೆಯ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೭. "ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರದೊ" ೭ನೆಯ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎಡಗಾಲ ಮುಂದೆ ಅಡ್ಡ ತಂದು ಎಡಪಾದದ ಬದಿಗೆ ಸುಮಾರು ೬ ಇಂಚು ದೂರದಲ್ಲಿ ಬಲಗಾಲ ಬೆರಳು ಗಳನ್ನು ಊರುವುದು.

,, ೮. " ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರದೊ " ನೆಯ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಅದರ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತರುವುದು.

೫. ಪವಿತ್ರಾ

ಸ್ಥಿತಿ — ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮಣಿಸದೆ (ಸುಮಾರು ೧೮-೨೦ ಇಂಚು) ಹಿಂದೆ ಇಡುವುದು. ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳು ಮತ್ತು ಎಡ ಮೊಳಕಾಲು ಒಂದೇ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವವು. ಟೊಂಕವು ಮುಂದೆ ಬಾಗಿರುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೩೬).

(ಟೀಪು : ಈ ಸ್ಥಿತಿಗೆ " ಪವಿತ್ರಾಪರ ಹುಶ್ಯಾರ " ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತಾರೆ.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಇಡುತ್ತ ಲೇಝೀಮನ್ನು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತಂದು ಎಡಗಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನ ಹತ್ತರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಅಂದರೆ ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಿಂಬಡಗಳ ಮೇಲೆ ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಲೇಝೀಮವನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ತಂದು ಎದೆಯ ಎದುರಿಗೆ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಜಗ್ಗಿದ ಸರಪಳಿಯು ಮೇಲೆಯೂ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಕೆಳಗೆಯೂ ಇರುವುವು. (ಆಟಗನು ಈಗ ಬಲಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ಇರುವನು. ಬಲಗಾಲು ಮುಂದೆ ಮಣಿದಿರುವುದು. ಎಡಗಾಲವು ಹಿಂದೆ ಸರಳವಾಗಿರುವುದು.)

,, ೩. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಗುಣಿಯನ್ನು ಬಲಮೊಳಕ್ಕೆ ಸಂದಿನಲ್ಲಿ ತಂದು "ಏಕಜಗೆ" ದಲ್ಲಿಯಂತೆ ೩ನೆಯ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೪. ಎಡಗಡೆಯಿಂದ ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹಿಂಬಡಗಳ ಮೇಲೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಎಡಪವಿತ್ರಾಕ್ಕೆ ಬಂದು ಎದುರಿಗೆ ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಲೇಝೀಮ್ ಭೂಮಿಗೆ ಲಂಬವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

(ಟೀಪು : "ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ" ದಂತೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಲೇಝೀಮ್ ಆಡುವುದು)

೬. ದೋ-ರುಖ್ (ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧–೨ ಮತ್ತು ೩. ಪವಿತ್ರಾ ಕೃತಿ ೧-೨ ಮತ್ತು ೩ ರಂತೆ.

,, ೪. ಮೊದಲಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳದೆ ಅಲ್ಲಿಯೇ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುವುದು.

,, ೫. ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಕೆಳಗೆ ಆಗುವಂತೆ ಮತ್ತು ಬಲಗೈ ಮೇಲಾಗುವಂತೆ ಲೇಝೀಮ್ ತಿರುವಿ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಕೆಳಗೆ ತಂದು ಬಲಗಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನ ಹತ್ತರ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೬. ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಎರಡನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಕೆಳಗೆಯೂ ಕಬ್ಬಿಣ ಹಿಡಿಕೆ ಮೇಲೆಯೂ ಆಗಿರುತ್ತವೆ.

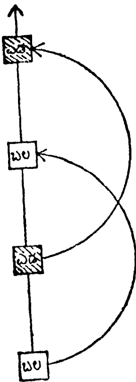
,, ೭. ಚಾರಠೋಕೆಯ ೩ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೮. ಟ್ಟಿಗೆಯ ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗುವಂತೆ ಅದನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

೮ ಎಣಿಕೆಗಳ ಪ್ರಕಾರ ದೋದಂತೆ, ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಲೇಝೀಮ್ ಆಡುವುದು. ಗತಿಗಳೂ ಸಪ್ಪಳಗಳೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರದೆ ಒಂದೇಸವನೆ ಮೋಕುಫ್ ಅನ್ನುವವರೆಗೆ ನಡೆದಿರುತ್ತವೆ.

೭. ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ (ಮುಂದೆ ಸರಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೩೬

" ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ "

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಸರಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಎಡದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು.

,, ೩-೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ಮತ್ತು ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೫. ಎಣಿಕೆ ೧ ರಂತೆ.

,, ೬. ಬಲಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಎಡಕ್ಕಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತಿರುಗಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಮೊದಲಿದ್ದ ಕಡೆಗೆ ಮಾಡಿ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೭-೮. ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ಮತ್ತು ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೯. ಎದುರಿಗಿರುವ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಕೆಳಗೆ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

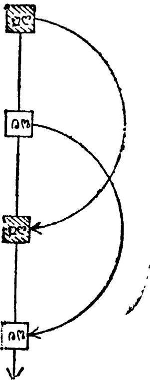
,, ೧೦. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

ಟೀಪು: "ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ" ಮಾಡುತ್ತ ಹಾಗೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗಬಹುದು ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಾರಿಯೂ ೧೦ ಎಣಿಕೆಯ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ತಿರುಗುವಿಕೆಯು ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನ ವಿರುದ್ಧ ಆಗುವುದು.

೮. ಫೀಛೆ-ಫಲಾಂಗ (ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಬಲಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೩೭
"ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ"

ಎಣಿಕೆ ೩-೪ ಅದೇ-ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೫. ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೬. ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮುಖವು ಆರಂಭದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರುವುದು.

,, ೭-೮ ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೇ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೬. ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ಎದೆಯು ಮುಂದೆ ಎರಡನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಕೆಳಗೆಯೂ ಕಬ್ಬಿಣ ಹಿಡಿಕೆ ಮೇಲೆಯೂ ಆಗಿರುತ್ತವೆ.

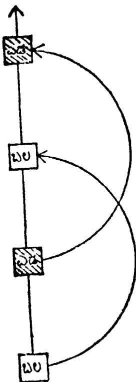
,, ೭. ಚಾರಠೋಕೆಯು ೩ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೮. ಟ್ಟಿಗೆಯು ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗುವಂತೆ ಅದನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

೮ ಷಣ ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ದೋದಂತೆ, ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಲೇಝಿಮ್ ಆಡುವುದು. ಗತಿಗಳೂ ಸಪ್ಪಳಗಳೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರದೆ ಒಂದೇಸವನೆ ಮೋಕುಫ್ ಅನ್ನುವವರೆಗೆ ನಡೆದಿರುತ್ತವೆ.

೭. ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ (ಮುಂದೆ ಸರಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೩೬

“ ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ”

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಸರಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಎಡದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದು.

,, ೩-೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ಮತ್ತು ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೫. ಎಣಿಕೆ ೧ ರಂತೆ.

,, ೬. ಬಲಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಎಡಕ್ಕಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತಿರುಗಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಮೊದಲಿದ್ದ ಕಡೆಗೆ ಮಾಡಿ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೭-೮. ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ಮತ್ತು ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೯. ಎದುರಿಗಿರುವ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಕೆಳಗೆ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೧೦. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

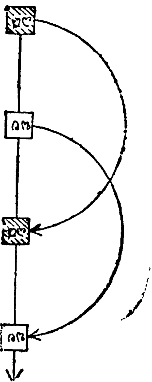
ಟೀಪು : " ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ " ಮಾಡುತ್ತ ಹಾಗೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗಬಹುದು ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಾರಿಯೂ ೧೦ ಎಣಿಕೆಯ ಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ತಿರುಗುವಿಕೆಯು ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನ ವಿರುದ್ಧ ಆಗುವುದು.

೮. **ಫೀಛೆ-ಫಲಾಂಗ** (ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಬಲಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೩-೪ ಅದೇ-ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೆಯ ೪ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.



,, ೫. ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೬. ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮುಖವು ಆರಂಭದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರುವುದು.

ಆಕೃತಿ ೩೭
" ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ "

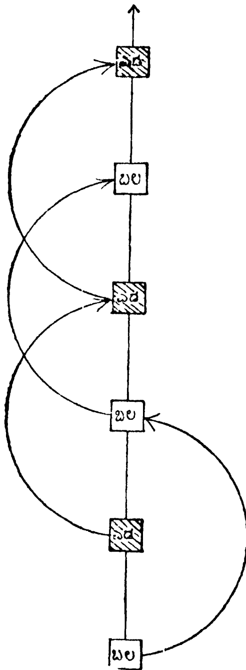
,, ೭-೮ ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೇ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೯. ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಮೊದಲನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೧೦. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ.

ಟಿಪ್ಪಣಿ :. ಬಿಟ್ಟೊ ಬಿಡದೆ "ಫೀಥೆ ಫಲಾಂಗ" ಮಾಡುತ್ತ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯ ಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಾರಿಗೂ ೧೦ ಎಣಿಕೆಗಳಾಗುವವು. ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನಂತೆ ಬಲದಿಂದ ತಿರುಗುತ್ತ ಹೋಗುವುದು.

೯. ಜೋಹರ ಚಾಲ್



ಆಕೃತಿ ೨೮.
"ಜೋಹರ ಚಾಲ್"

ಎಣಿಕೆ ೧ ರಿಂದ ೪. ಆಗೆ ಫಲಾಂಗದ ಎಣಿಕೆ ೧ ರಿಂದ ೪ರಂತೆ.

,, ೫ ರಿಂದ ೮. ಫೀಥೆ ಫಲಾಂಗದ ಮೊದಲಿನ ೪ ನೇ ಎಣಿಕೆ ಯಂತೆ, ಅರ್ಧ ವರ್ತುಲಾ ಕಾರದಲ್ಲಿ, ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಬಲದಿಂದ ಆರಂಭದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು.

,, ೯ರಿಂದ ೧೨. ಫೀಥೆ ಫಲಾಂಗದ ಹಿಂದಿನ ೪ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಬಲಗಡೆ ಯಿಂದ ಹೊರಳುವುದು.

,, ೧೩ ರಿಂದ ೧೪. ಫೀಥೆ ಫಲಾಂಗದ ಮೊದಲಿನ ೪ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಬಲದಿಂದ ತಿರುಗಿ ಮೊದಲಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡುವುದು.

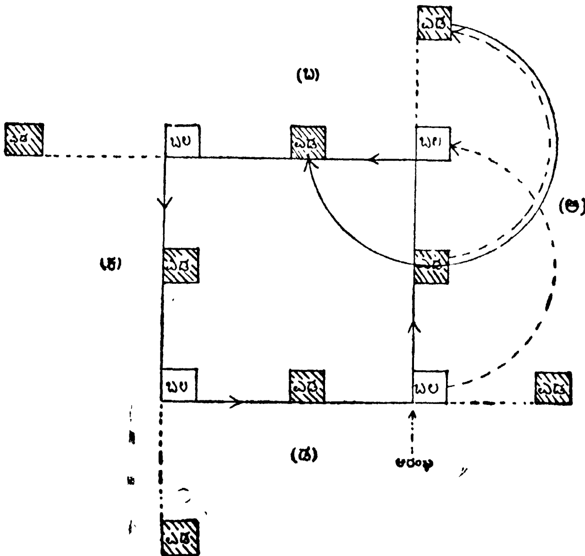
ಎಣಿಕೆ ೧೫. ಬಾಗಿ ಎಡಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.
,, ೧೬. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ.

(ಟೀಪು : ಎಣಿಕೆ ೪+೪+೪+೪+೨ = ೧೮. ಮೊದಲಿನ ೪ ಎಣಿಕೆ ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಂತೆ. ಮುಂದೆ ೩ ಬಾರೆ ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನಂತೆ ತಿರುಗುವುದು. ಕಾಲಿನ ಚಕ್ರವು ಲಾಠಿಯಲ್ಲಿಯ "ನಮಸ್ತೆ ಏಕ್" ದಂತೆ.)

೧೦. ಚಂದ್ರವಟ್

ಭಾಗ (ಅ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಟೊಂಕವನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ಎಡಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೆಯ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೩೯, "ಚಂದ್ರವಟ್"

ಎಣಿಕೆ ೨. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ೨ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಅರ್ಧ ಅರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು ನಾಲ್ಕೇ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಪೂರ್ಣ ಆಗೆ ಫಲಾಂಗ ಮಾಡುವುದು. ಆದರೆ ಮುಖವು ಮಾತ್ರ ಆರಂಭದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರದೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರುತ್ತದೆ.

,, ೫. ಮುಂದೆ ಇರುವ ಬಲಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೬–೭ ಬಲಪಾದದ ಮೇಲೆ ಬಲಕ್ಕೆ ೯೦ ಅಂಶ ತಿರುಗುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಕ್ಷಿ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡಿ ಎಡಪಾದವನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವಾಗ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಭಾಗ [ಬ] ಎಣಿಕೆ ೧-೮ :– [ಅ] ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೮ ರಂತೆ.

,, [ಕ] ,, ,, ,, ,, ,,

,, [ಡ] ,, ,, ,, ,, ,,

ಆಟಗನು ಡ ಎಣಿಕೆ ೮ ಮುಗಿಸಿದನಂತರ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವನು. ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಅನೇಕ ಸಾರೆ ಇದನ್ನು ಆಡುವುದು.

೧೧. ವೋ-ಮಿಯಾ [ಎದುರಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದು]

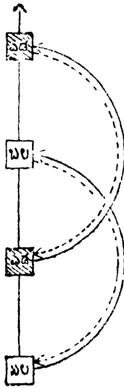
ಭಾಗ (ಅ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಎಡಪಾದದ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಎಡದಿಂದ ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸದೆ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಈ ನಾಲ್ಕೂ ಎಣಿಕೆಗಳು ಚಂದ್ರವಟ್ ದ ಮೊದಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳಂತೆ (ಇಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು 'ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ' ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಮುಖವು ಮಾತ್ರ ಆರಂಭದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮುಂದಿನ ೪ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ೫-೮ "ಪೀಛೆ ಫಲಾಂಗ" ಮಾಡುತ್ತ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವುದು. ಮೋಮಿಯಾ ಆಕೃತಿ (ಅ) ನೋಡಿ.)



ಆಕೃತಿ ೪೦ (ಅ)
"ಮೋಮಿಯಾ"

ಎಣಿಕೆ ೫. ಮುಂದೆ ಇರುವ ಬಲ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

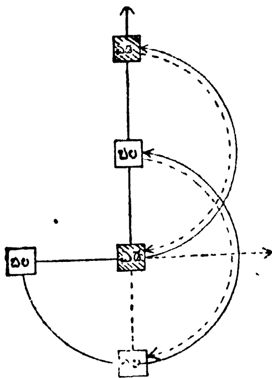
,, ೬. ಬಲದಿಂದ ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೭. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲದಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೮. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳ. ೮ನೇ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಗೇ ಪೀಛೆ ಫಲಾಂಗ ಮಾಡಿದರೆ ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿನ ಕೃತಿ ಮುಗಿಯುವುದು. ಹೀಗೆ ೪ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗಿ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ೮ + ೮ + ೮ + ೮ + ೮ = ೪೦ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೋಮಿಯಾ ಮುಗಿದಂತಾಗುವುದು.

(ಬ) ಎಡಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಆರಂಭದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೪೧ (ಬ)
" ಮೋಮಿಯಾ "

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಪಾದದ ಮೇಲೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಾಟಕೋನ ತಿರುಗಿ ಬಲಗಾಲವನ್ನು ೩/೪ ವರ್ತುಳಗಳ ಒಯ್ದು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೩. ಎಡದಿಂದ ತಿರುಗಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

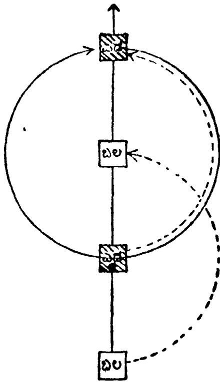
ಎಣಿಕೆ ೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೫. ರಿಂದ ೮. ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ (ಅ) ಎಣಿಕೆ ೫ರಿಂದ ೮ ರಂತೆ, (ಈ ನಾಲ್ಕೂ ಎಣಿಕೆಯ ಫೇಛೆ ಫಲಾಂಗಿನಲ್ಲಿ ೮ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇಡದೆ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡ ಇರುವ ಸರಳ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು. ಮೋಮಿಯಾ ಆಕೃತಿ (ಬ) ನೋಡಿ.)

ಇ ಮತ್ತು ಈ ಇವು (ಅ) ದ ಕೃತಿಯಂತೆ; ಆದರೆ ದಿಕ್ಕು ಸಮಯೋಚಿತವಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. (ಈ) ಆದನಂತರ ೮ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ (ಅ) ದ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದರೆ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವೆವು. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಮೋ ಮಿಯಾ ಸಂಪೂರ್ಣವಾದಂತಾಗುವುದು. ಒಟ್ಟು ಎಣಿಕೆ ೮+೮+೮+೮+೮=೪೦.

೧೨. ದೋ-ಮಾಲ್

ಎಣಿಕೆ ೧–೪. ಒಂದು ಪೂರ್ಣ ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ಮಾಡುವುದು. ಆದರೆ ಮುಖವು ಆರಂಭದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಇರುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೪೨
" ದೊ-ಮಾಲ್ "

ಎಣಿಕೆ ೫. ಮುಂದೆ ಇರುವ ಬಲ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೬. ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಬಲದಿಂದ ತಿರುಗುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಪೂರ್ಣ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಆರಂಭ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. (ಆಕೃತಿ ೪೨ ನೋಡಿ).

,, ೭. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳ ವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೮. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ.

(ಟಿಪ್ಪಣಿ : ಹೀಗೆ ೮ ಎಣಿಕೆಗಳ ಕೃತಿ ಮಾಡುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು. ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರು ಸರಳರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಅಥವಾ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಘರೀಘುದಗುಂಟ ಮುಖ ಮಾಡಿಯೂ, ಈ ಕವಾಯತವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.)

೧೩. ಗಜ-ಬೆಲ್

ಒಮ್ಮೆ ಎಡಗಾಲು ಒಮ್ಮೆ ಬಲಗಾಲು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಏಕ್ ಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ ದೊ ಮಾಡುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಲೇಝೀಮನ್ನು ಎಡದಿಂದ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಂದು ಎಡ ಗಾಲನ್ನು ೧ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಿಟ್ಟು ಟೊಂಕವನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏಳುತ್ತ ಬಲಬದಿಗೆ ಟೊಂಕವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ತಿರುಗಿಸಿ ನಡುವಿನ ಹತ್ತಿರ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೩. ಬಲಪಾದವನ್ನು ಎಡಪಾದಕ್ಕೆ ತಂದು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಏಕ್‌ಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ-ದೋ ದಂತೆ ಬಲಬದಿಗೆ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೫. ಬಲದಿಂದ ಲೆಝೀಮ್‌ನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಿಟ್ಟು ಟೊಂಕವನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ಬಲಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೬. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏಳುತ್ತ ಸ್ವಲ್ಪ ಎಡಬದಿಗೆ ಟೊಂಕವನ್ನು ಹೊರಳಿಸಿ ನಡುವಿನ ಹತ್ತಿರ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೭. ಎಡ ಪಾದವನ್ನು ಬಲಪಾದಕ್ಕೆ ತಂದು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಮೂರನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೮. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಏಕ್ ಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ದೋ ದಂತೆ ಎಡಬದಿಗೆ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಟಿಪ್ಪಣಿ : ಹೀಗೆ ೪ ಎಣಿಕೆ ೧ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹಾಕುತ್ತ ಸಾಗುವುದು.

೧೪. ಗೋಲ್ ಚಾಲಾ (ದುಂಡಗೆ)

ಒಳಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಆಟಗರೆಲ್ಲರು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನು ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್ ಮಾಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೪೨) ಎಣಿಕೆ ೧-೨ಕ್ಕೆ ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುವುದು. ಮತ್ತು ಎಣಿಕೆ ೩-೪ಕ್ಕೆ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುವುದು. [ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಈ ಕವಾಯತವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಮಾಡಬಹುದು.]

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಊರಿ ಏಕಜಗೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್ ದ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟೆ ಏಕ ಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್ ದ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು. ಟೊಂಕವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಎದುರಿಗೆ ಇಡುವುದು.

,, ೩. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಊರಿ ಏಕ ಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್ ದ ಮೂರನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ಮಾಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೪ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟಿ ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಏಕಜಗ್ಹೆ ಪ್ರಕಾರ ಏಕ್ ದ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಎಡಗಡೆಗೆ ಮಾಡುವುದು. ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಲೇಝೀಮ್ ಹೋಗುವಾಗ ದೇಹವನ್ನು ಸಹ ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸು ವುದು. ಲೇಝೀಮ್ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಬಂದಾಗ ಟೊಂಕವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಕೆಳಗೆ ಮಣಿಸುವುದು. ಮುಖ ಮಾತ್ರ ಹೊರಳಿಸದೆ ಎದುರಿಗೆ ಇರುವುದು. ಮೋ–ಕುಫ್ ನ ವರೆಗೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಲೇಝೀಮನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಗೋಲ್‌ಚಾಲ್ ಆಡುವುದು. ಗೋಲಚಾಲನ್ನು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗಬಹುದು.

೧ ಗೋಲ್‌ಚಾಲ್ (ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಮಾಡುವುದು.)
೨ ಏಕಸೆ ಗೋಲ ಆಸೆ (ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.)
೩ ಏಕಸೆ ಗೋಲ ಫೀಛೆ (ಕುಣಿಯುತ್ತ ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವುದು.)

೧೫. **ಚಕ್ರಗೋಲ** (ವ್ಯೆಸುತ್ತ ತಿರುಗುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧-೮. ವರ್ತುಳದ ಮಧ್ಯ ಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಗೋಲ ಚಾಲದ ೮ (ನಾಲ್ಕರವು ೨ ಸಾರೆ) ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೯-೧೨. ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಎಡ ಪಾದವನ್ನು ಘರೀಘದ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತ ಗೋಲಚಾಲದ ೪ ಸಪ್ಪಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. (ಬಲ ಪಾದವು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಸರಿದು ಎಡ ಪಾದದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದು. ಮುಖವು ವರ್ತುಳದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಇರುವುದು. (೯೦ ಅಂಶ ತಿರುಗಿದಂತಾಗುವುದು.)

,, ೧೩. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಊರಿ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಟೊಂಕವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಮಣಿಸಿ ಎಡ ಪಾದದ ಹತ್ತಿರ ಲೇಝೀಮಿನ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೧೪. ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟಿ ಮೊದಲಿನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಘರೀಘದ ಗುಂಟೆ ಮುಖವಾಗುವಂತೆ, ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ೩ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಿ ೨ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

ಬಲಗಾಲು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳ ತಿರುಗಿ ಪರೀಘದ ಮೇಲೆ ಬರುತ್ತದೆ.

ಎಣಿಕೆ ೧೫. ಬಲಗಡೆಗೆ ಹೊರಳಿ ಮುಖವನ್ನು ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆಗೆ ಮಾಡಿ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಊರಿ ಚಾರಠೋಕೆಯ ೩ನೆಯ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ (ದಿಕ್ಕಿಗೆ) ಬರುವುದು.

,, ೧೬. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

(ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೇ ಸುತ್ತನ್ನು ೨೦ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸುತ್ತನ್ನು ೧೬ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸುವುದು. ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆಗೆ ೮ ಎಣಿಕೆ + ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ವರ್ತುಳದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲು ೮ ಬಳಿಕ ೪ ಎಣಿಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆ ತಿರುಗುವದರಲ್ಲಿ ೪ ಎಣಿಕೆ ಹೀಗೆ ವ್ಯೆಸುತ್ತು ತಿರುಗುತ್ತ ಗೋಲಚಾಲ ಮಾಡುವುದು.)

೧೬. ಗೋಲ್ ಬ್ರೈಕ್

ಎಣಿಕೆ ೧-೧೪. ಚಕ್ರಗೋಲ ಎಣಿಕೆ ೧ರಿಂದ ೧೪ ರಂತೆ.

,, ೧೫. ಬಲಗಾಲ ಹಿಮ್ಮಡದ ಮೇಲೆ ಕೂತು ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಬಲದೊಡೆಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿಯೂ ಎಡಗಾಲು ಲಂಬವಾಗಿಯೂ ಇರುವುವು.

,, ೧೬. ಏಳುತ್ತ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟಿ ಎಡಗಾಲು ಎತ್ತಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಗುಣಿಯು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುವುದು.

(ಕೂಡಲೆ ಬರುವ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಎಣಿಕೆಗೆ ತಯಾರಾಗಿರುವುದು. ಗೋಲ್ ಬ್ರೈಕ್‌ದ ಮೊದಲನೇ ಸುತ್ತನ್ನು (೮+೮+೪) =೨೦ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತನ್ನು (೮+೪+೪) = ೧೬ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುವುದು ಮೊದಲು ೧೯ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಅನಂತರ ೧೫ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಕೂಡ್ರುವುದು—"ಬ್ರೈಕ್.")

೧೭. ಮುಹ ಮಿಲಾಪ್

ಎಣಿಕೆ ೧–೧೬. (೧೨) ಚಕ್ರಗೋಲ ಎಣಿಕೆ ೧ ರಿಂದ ೧೬ (೧೨ ರಂತೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧೭ (೧೩) ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೧೮ (೧೪) ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಎರಡನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೧೯ (೧೫) ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ೩ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨೦ (೧೬) ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ೪ನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨೧ (೧೭) ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಮೊದಲನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು

,, ೨೨ (೧೮) ಎಣಿಕೆ ೧೮ (೧೪ ರಂತೆ).

,, ೨೩ (೧೯) ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಮೂರನೇ ಸಪ್ಪಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು.

,, ೨೪ (೨೦) ಎಣಿಕೆ ೨೦ (೧೬ ರಂತೆ).

,, ೨೫ (೨೧) ಎಡಗಾಲನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆಗೆ ಇಡುತ್ತ ೧ನೇ ಸಪ್ಪಳ ಮಾಡುವುದು.

,, ೨೬ (೨೨) ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಎರಡೂ ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು ಪವಿತ್ರಪರ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

(ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಮೊದಲನೆಯ ಸಾರಿ ೨೬ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ೨೨ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವುದು.)

೫. ಲಾಠಿ

ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳು

೧. ಲಾಠಿ—ಲಪೇಟ

ಲಾಠಿಯು ಒಂದು ತುದಿಯು ಎಡಬಗಲೊಳಗಿಂದ ಹಾಯ್ದು ಭುಜದ ಹಿಂದೆ ಬರುವಂತೆ, ಎಡಗೈಯನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿ ಅದರ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ೭-೮ ಇಂಚು ಬಿಟ್ಟು ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಎಡಬದಿಗೆ ಸರಳವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುವುದು.

೨. ಆ—ರಾಮ್

ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎದುರಿಗೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಮತ್ತು ದೇಹಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರುವುದು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳು ಭುಜದ ಗುಂಟ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇರುವವು. ಲಾಠಿಯ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯಿಂದ ೬-೭ ಇಂಚು ಕೆಳಗೆ ಬಲ ಮುಷ್ಟಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಕೆಳಗೆ ಎಡಮುಷ್ಟಿ ಇರುವವು.

೩. ಹೊ—ಶ್ಯಾರ

ಲಾಠಿಯನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ದೇಹದ ರೇಖೆಗೆ ಸುಮಾರು ೪೫ ಅಂಶದ ಒಂದು ಕೋನವಾಗುವಂತೆ, ಹಿಡಿಯುವುದು. ಬಲಗೈ ಸರಳವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಇದ್ದು ಲಾಠಿಯ ಒಂದು ಬದಿಯು ಬಲಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಉಳಿದ ಬೆರಳುಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯ್ದಿರುತ್ತದೆ. ಹೊಟ್ಟೆಯ ಮುಂದೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಬಲಬದಿಗೆ ಬಂದ ಎಡಗೈ ಲಾಠಿಗೆ ಆಧಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಲಾಠಿಯ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯು ಎದುರಿಗೆ ಮೂಗಿನ ಸರಳ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ, ಇರುತ್ತದೆ. ಕೆಳಗಿನ ತುದಿಯು ಬಲಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ೬-೭ ಇಂಚು ದೂರ ಇರುತ್ತದೆ. ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರ ಸುಮಾರು ೪-೫ ಇಂಚು ಇರುತ್ತದೆ. (ಚಿತ್ರ ೪೩.)

೪. ಪವಿತ್ರೆಪರ ಹುಶ್ಯಾರ

ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ಇದ್ದಹಾಗೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಎಡ ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಬಾಗಿಸುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೪೪).

ಲಾಠಿ ಕವಾಯತಗಳು

೧. ಸಾಧಿ (ಸಾದಾ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಭುಜಕ್ಕೆ ಕಾಟಕೋನವಾಗುವಂತೆ ಬಲಬದಿಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು ಲಾಠಿಯು ಮೇಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತರುತ್ತ ವರ್ತುಳವನ್ನು ಮಾಡುವುದು (ಚಿತ್ರ ೪೫.)

" ೨. ಲಾಠಿಯನ್ನು ಭುಜಕ್ಕೆ ಕಾಟಕೋಣವಾಗುವಂತೆ ಎಡಬದಿಗೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು. (ಲಾಠಿಯನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಮೈಗೆ ಹಚ್ಚಿ ತಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಿರುಗಿಸುವಾಗ ಎರಡೂ ಮೊಣಕೈಗಳು ಮೈಗೆ ಹತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಮುಷ್ಟಿಗಳು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಲಾಠಿಯ ಕೆಳತುದಿಯ ಎರಡೂ ಮೊಣಕೈಗಳು ಹೊರಗೆ ಆಡುವುದು. "ಮೌಕುಫ್"ನ ವರೆಗೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಒಂದೇಸವನೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಮೊದಲಿದ್ದ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.)

೨. ಉಲ್—ಟ (ಉಲಟ ಅಥವಾ ವಿರುದ್ಧ).

ಎಣಿಕೆ ೧ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಹಿಂದೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಯ್ಯುತ್ತ ಎಡಬದಿಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು (ಚಿತ್ರ ೪೬.)

" ೨. ಎಣಿಕೆ ೧ ರಂತೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ತಿರುಗಿರುವುದು.

೩. ದೋ-ರುಖ್ (ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಪರ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು

" ೨. ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

" ೩. ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಅಂದರೆ ಮುಖವನ್ನು ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

" ೪. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸಿ ಮೊದಲಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖವನ್ನು

ಮಾಡುವುದು. " ಮೌಕುಫ್ " ನ ವರೆಗೆ ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಸಾಧಿ ಸಾಧಿ, ಉಲಟ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು. ಮೊದಲಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಎಡಪವಿತ್ರಾಕ್ಕೆ ಬರುವಾಗ ಎಡದಿಂದ ಹೊರಳುವುದು. ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುವಾಗ ಹಿಮ್ಮಡಗಳ ಮೇಲೆ ತಿರುಗುವುದು.

೪. **ಘುಮ್-ಜಾವ್** (ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಪವಿತ್ರೆಪರ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಾಗ) ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು.

,, ೨. ಕೂಡಲೇ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಮತ್ತೆ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೫. **ಆಗೇ–ಪಲಾಂಗ** (ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ) ಎಡದಿಂದ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೨. ಬಲದಿಂದ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡದಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸುವುದು. ಮತ್ತೆ ಎಡಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು (ಆಕೃತಿ ೩೬.)

೬. **ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ** (ಹಿಂದೆ ಜಿಗಿಯುವುದು)

ಎಣಿಕೆ ೧. ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಮುಖವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ಎಡದಿಂದ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಂಡು ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು (ಆಕೃತಿ ೩೭.)

(ಟೀಪು : ಚಲನಗಳು ಸರಿಯಾಗಿ ಬಂದಮೇಲೆ ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ಮತ್ತು ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗಗಳನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಮಾಡಬೇಕು.)

೭. ದೋ-ಮುಖಿ (ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ) ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ಕೃತಿ ೧ರಂತೆ
,, ೨. ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ಕೃತಿ ೨ರಂತೆ. ಆದರೆ ಮುಖವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇರುವುದು.
,, ೩. ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ. ಆದರೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು (ಆದರೆ ಉಲಟಿ ಅಲ್ಲ).
,, ೪. ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ ಕೃತಿ ೨.

(ಟಿಪ್ಪಣಿ : ಮೊದಲಿನ ೨ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಹೋಗುವುದು. ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ೨ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಬಂದು ಮೊದಲಿದ್ದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ನಿಲ್ಲುವುದು.

೮. ಜಂಗ ಮೂಹ (ತೋಳಿನ ಮೇಲೆ)

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ :- ಎಡ ಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಲಾಠಿಯನ್ನು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿ ಎಡ ತೋಳಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಲಾಠಿಯ ತುದಿಯು ಬೆನ್ನಿನ ಕಡೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊರಳಿರುತ್ತದೆ.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸಿ ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲು ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಬಲ ತೋಳಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ತರುವುದು.

,, ೨. ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲು ಮಾಡಿ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ ಅದನ್ನು ಮೊದಲಿದ್ದಂತೆ ಎಡ ತೋಳಿನ ಮೇಲೆ ತರುವುದು (ಚಿತ್ರ ೪೭).

೯. ಬಗಲ-ಮೂಹ (ಬಗಲಲ್ಲಿ ತರುವುದು.)

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ : ಎಡಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎಡ ಬಗಲಲ್ಲಿ ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ ಹಿಡಿಯುವದು. ಬಲಮುಷ್ಟಿಯು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಇರುವುದು. ಎಡಮುಷ್ಟಿಯು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಹಿಂದೆ ಸಾಧಾರಣ ಬಗಲ ಹತ್ತಿರ ಇರುವುದು. (ಚಿತ್ರ ೪೮)

ಎಣಿಕೆ ೧. " ಜಂಗ-ಮೂಹ " ದಂತೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಯ್ದು ಮುಖವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸಿ ಅದನ್ನು ಬಲ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿ ತರುವುದು. ಈಗ ಸಹ ಬಲಗೈ ಮುಂದೆ ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಹಿಂದೆ ಇರುವುದು.

,, ೨. ಜಂಗ-ಮೂಹದಂತೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮುಂದೆ ಮೇಲಿಂದ ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ಮೊದಲಿದ್ದ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಇದಕ್ಕೆ " ಬಗಲ ಮೌ ದೋ ರುಖ್ " ಅನ್ನಬಹುದು, ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸದೆ ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಲಾಠಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸುದಕ್ಕೆ "ಬಗಲ ಮೌ" ಅನ್ನಬಹುದು. ಬಗಲ-ಮೌ ತಿರುಗಿಸುವಾಗ್ಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚಬೇಕು, ಮತ್ತು ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಸಮವಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

೧೦. ನಮಸ್ತೆ ಏಕ್

ಕಾಲ ಚಲನವು ಲೇಝೀಮ್‌ದಲ್ಲಿಯ " ಜೋ-ಹರ ಚಾಲ " ದಂತೆ.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೨. ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೩. ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೪-೫. ಫೀಛೆ ಫಲಾಂಗ.

,, ೬-೭. ಘೂಮ್ ಜಾವ.

೧೧. ನಮಸ್ತೆ ದೋ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೩. ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೪. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಕ್ಕೆ (ಒಂದು ಕಾಟಕೋಣ) ಹೊರಳಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೫. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.
,, ೬. ಎಣಿಕೆ ೪ ರಂತೆ. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಡೆ (೧ ಕಾಟಕೋಣ) ಹೊರಳಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ನಂತರ ಮುಖವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎಡ ತೋಳಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿಯೇ ಇಡುವುದು.
,, ೭. ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಮೊದಲಿನ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

೧೨. ಲಾಠಿ ಜೋರ್‌ಸೆ (ಜೋರಿನಿಂದ ಲಾಠಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಡಿಯುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ನಮಸ್ತೆ ದೋ ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ.
,, ೨-೬. ಎಲ್ಲ ಕೃತಿಗಳು 'ನಮಸ್ತೆ ದೋ'ದ ಹಾಗೆ. ಆದರೆ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವಾಗ್ಗೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಜೋರಾಗಿ ಬಡಿಯುವುದು.
,, ೭. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

೧೩. ದೋ-ಮುಖ್-ಜಂಗೆ

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ :— ಪವಿತ್ರೆಪರ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮತ್ತು ಲಾಠಿಯನ್ನು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಬಲತೋಳಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಇರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧—೨. ಲಾಠಿಯನ್ನು ಜಂಗ ಮೂಹದ .ಹಾಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ದೋ ಮುಖಿ ಮಾಡುವುದು.

೧೪. ದೋ-ಮುಖಿ-ಬಗಲ್

ಲಾಠಿಯನ್ನು " ಬಗಲ್ ಮೂಹ " ದ ಹಾಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ದೋ ಮುಖಿ ಮಾಡುವುದು.

೧೫. ಚೌ-ಮುಖಿ-ಏಕ್

ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುವುದು. ೧ನೇ ಪ್ರಕಾರದ್ದು. (ಕಾಲ ಚಲನವು ಲೇಝೀಮ್‌ದ "ಚಂದ್ರವಟ್"ದಂತೆ. ಆಕೃತಿ ೩೯. ಪುಟ ೨೧೫)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೨. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಡುವುದು.

,, ೩. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು (ಕಾಲಿನ ಚಲನವಿಲ್ಲ.)

,, ೪. ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಕ್ಷಿ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಲಬದಿಗೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಮುಖವು ಅದೇ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಆಗುವದು, ಮತ್ತು ಪವಿತ್ರಾ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮಾಡಿ ಮೊದಲಿನ ಮೆಟ್ಟಿಗೆ ಬಂದರೆ ಇದು ಮುಗಿದಂತಾಗುವುದು.

೧೬. ಚೌ-ಮುಖಿ-ದೋ

(ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುವುದು. ೨ನೇ ಪ್ರಕಾರದ್ದು ಕಾಲ ಚಲನವು ಲೇಝಿಮ್‌ದಲ್ಲಿಯ "ದೋಮಿಯಾ" ದಂತೆ. ಆಕೃತಿ ೪೦ ಮತ್ತು ೪೧ ಪುಟ ೨೧೩ ಮತ್ತು ೨೧೪.)

ಎಣಿಕೆ ೧-೪. (ಅ) ಮತ್ತು (ಇ) ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ದೋ-ಮುಖಿ.

,, ೫-೬. (ಆ) ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆ ದೋ-ಮುಖಿ. ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ ೫ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಎಡಕ್ಕೆ ೧ ಕಾಟಕೋಣ ತಿರುಗುವಾಗ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಬಲಗಾಲ ಇಡುವುದು.

,, ೭-೮ (ಈ) ದಿಕ್ಕಿನ ಕಡೆಗೆ (ಅ), (ಆ), (ಇ), (ಈ) ಮತ್ತೆ (ಅ) ಹೀಗೆ ೫ ದೋ-ಮುಖಿ ಮಾಡಿದರೆ ಇದು ಮುಗಿಯುವುದು. ೫ನೇ ಬಾರಿಗೆ ಮೊದಲಿದ್ದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

೧೭. ಚೌ-ಮುಖಿ-ಜಂಗ

ಲಾಠಿಯಿಂದ "ಜಂಗ ಮೂಹ" ತಿರುಗಿಸುತ್ತ "ಚೌ-ಮುಖಿ-ದೋ"ದ ಹಾಗೆ ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗುವುದು.

೧೮. ಚೌ-ಮುಖಿ-ಬಗಲ್

ಲಾಠಿಯಿಂದ ಬಗಲ್ ಮಾಹ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಚಾ-ಮುಖಿ-ದೋದ ಹಾಗೆ ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗುವುದು.

೧೯. ಸಾಧಿ ಬೇಲ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಸಾದಾಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಪಾದವನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಹಿಮ್ಮಡದ ಹತ್ತರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸವರಿಸುತ್ತ ತಂದು ಕೂಡಲೇ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಪಾದದ ಹಿಮ್ಮಡ ಹತ್ತರ ನೆಲದಗುಂಟ ತರುತ್ತ ಕೂಡಲೆ ಎಡಪಾದವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

ಬಲಕ್ಕೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಸಾಧಿ ಬೇಲ್ ಮಾಡುತ್ತ ನೀಟಾಗಿ ಸಾಗಬಹುದು, ಇಲ್ಲವೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಹೋಗಬಹುದು.)

೨೦. ಉಲಟಿ ಬೇಲ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವದು. ಮತ್ತು ಎಡಪಾದವನ್ನು ಬಲಪಾದದ ಹಿಮ್ಮಡದ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಕೂಡಲೆ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

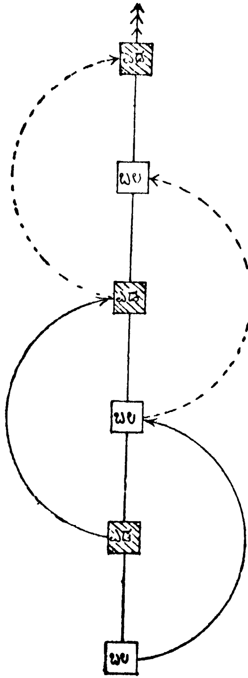
,, ೨. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಪಾದದ ಮುಂದೆ ಇಡುತ್ತ ಬಲಪಾದವನ್ನು ಎಡಪಾದದ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಕೂಡಲೇ ಎಡಪಾದವನ್ನು ೧ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಎಡಕ್ಕೆ, ಬಲಕ್ಕೆ, ಉಲಟಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಈ ಕವಾಯತವನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೂ ಮಾಡಬಹುದು.)

೨೧. ಏಕೇರಿ ಬೇಲ್

ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಂದೇಸವನೆ 'ಆಗೆ ಫಲಾಂಗ' ಮಾಡುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.

೨೨. ದುಹೇರಿ-ದೋ



ಆಕೃತಿ ೪೧
“ ದುಹೇರಿ-ದೋ ”

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೨. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೩. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೪. ಮುಖವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ (ಮೊದಲಿನ) ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೫. ಮುಖವನ್ನು ಮತ್ತೆ ವಿರುದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೬. ಅದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು. ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸುವದು.

(ಹೀಗೆ ಮುಂದೆ ಸಾಗಬಹುದು. ಅಥವಾ ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಬಹುದು.)

೨೩. ದುಹೇ-ಬೇಲ್

(ಚಲನವು ಲೇಝಿಮ್ “ದೋ ಮಾಲ್” ದಂತೆ ಆಕೃತಿ ೪೨, ಪುಟ ೨೦೯.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪವಿತ್ರಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಎಡಗೈ ಉಲಟೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸುವದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.

,, ೩ ಎಡಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೪. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲದಿಂದ ಹೊರಳುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಪೂರ್ಣವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಂದು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಮುಖವು ಮೊದಲಿದ್ದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಆಗುವುದು. ಇಂಥ ಕೃತಿಯನ್ನು ಒಂದೇಸವನೆ ಮಾಡುವುದು.

೨೪. ಜಂಗ ಬೇಲ್

ಜಂಗ ಮೂಹ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ದುಹೇರಿ ಬೇಲ್‌ನಂತೆ ಸಾಗುವುದು. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಬಲತೋಳಿಗೆ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುವುದು.

೨೫. ದೋ—ಮುಖ ಬೇಲ್

ಒಂದೇಸವನೆ ದೋ-ಮುಖ ಮಾಡುತ್ತ ಸಾಗುವುದು. ಆಗೇ ಫಲಾಂಗ ಮಾಡುವಾಗ ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಥಳ ಆಕ್ರಮಿಸುವುದು. ಮತ್ತು ಪೀಛೆ ಫಲಾಂಗ ಮಾಡುವಾಗ ತುಸು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

೨೬. ಮಿಶ್ರ ಬೇಲ್

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಎದುರಿಗಿರುವ ಲಾಠಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ವರ್ತುಳವುಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಮುಖವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಟೊಂಕದಿಂದ ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೩. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೪. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

,, ೫. ಬಲಕ್ಕೆ ಸಾಧಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಮುಖವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೬. ಲಾಠಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಬೀಸುತ್ತ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು.

,, ೭. ಬಲಕ್ಕೆ ಉಲಟ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೮. ಎಡಕ್ಕೆ ಉಲಟಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಮುಖವನ್ನು ಹೊರಳಿಸಿ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು.

ಲೋಡು

೧. **ಜೋಡಿ ಲಪೇಟ**: ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಮತ್ತು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗುವಂತೆ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಗಲಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು. ತಲೆಗುಂಡುಗಳು ಎದುರಿಗಿರುವವು. ಅವುಗಳ ಹಿಂದೆ ಮುಷ್ಟಿಗಳು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಇರುವವು.

೨. **ಹುಶ್ಯಾರ**: ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಮುಂಗೈಗಳು ರಟ್ಟೆಗೆ ಕಾಟಕೋನವಾಗಿರುವವು ಲೋಡುಗಳು ಭೂಮಿಗೆ ಲಂಬವಾಗಿದ್ದು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮಾಂತರದಲ್ಲಿರುವವು. ತಲೆಗುಂಡುಗಳು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿರುವವು.

೩. **ಆರಾಮ**: ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲಿಂದ ಇಳಿಜಾರಾಗುವಂತೆ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಅಥವಾ ತೊಡೆಗುಂಟ ಜೋತು ಬಿಡುವುದು.

ಕವಾಯತಗಳು

೧. ರೆಘೋಲೆ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೨. ಮೊಣಕೈ ಮಣಿಸದೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಸುತ್ತ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೩. ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿಯೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತರುವುದು (ಎಣಿಕೆ ಒಂದರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.)

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

೨. ಏಕೇರಿ ಬಗಲ್ (ಅಥವಾ ಬಗಲಿ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಎಡಮುಷ್ಟಿ ಎಡಭುಜದ ಹಿಂದೆ ಬರುವಂತೆ ಕೈ ಬೀಸುವುದು. ಎಡ ಮೊಣಕೈ ಭುಜದ ಸಮ

ರೇಷೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದು. ಎಡಲೋಡು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಎಡ ಬಗಲೊಳಗೆ ಹಾಯುವದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೩. ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬೀಸುವುದು.

,, ೪. ಬಲಗೈಯನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

(ವಿ ಸೂ. ಎಡಗೈ ಚಲನವು ಮುಗಿದನಂತರ ಬಲಗೈ ಚಲನವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಎಡಗೈ ಬಲಗೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಬೀಸಬಹುದು. ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಅಥವಾ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಬೀಸಬಹುದು)

೩ ದುಹೇರಿ-ದೋ

ಏಕರೀ ಬಗಲಿನ ಹಾಗೆ ಎರಡೂ ಕೈ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಯೇ ಬೀಸುವುದು

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಬೀಸುವುದು.

,, ೨. ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

೪. ದುಹೇರಿ ಬಗಲ್ ಲಪೇಟ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಏಕೇರಿ ಬಗಲಿನಂತೆ ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲಿಂದ ಬಗಲಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಬೀಸುವುದು.

,, ೨. ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಕೆಳಗೆ ಬೀಸಿ, ಜೋಡಿ ಲಪೇಟನಂತೆ ಆಯಾ ಬಗಲಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವುದು

ಹೀಗೆ ಒಂದೇಸವನೆ ಮಾಡುವುದು. ಈ ಕವಾಯತ ನಿಲ್ಲಿಸುವಾಗ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

೫. ಏಕೇರಿ ಬಗಲ್ ಲಪೇಟ

ಲೋಡುಗಳ ಚಲನ ದುಹೇರಿ ಬಗಲ್ ಲಪೇಟನಂತೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ಲೋಡು ಬಗಲ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಮತ್ತೊಂದು ಲೋಡು ಲಪೇಟ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡ ಲೋಡು ಬಗಲ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಕೈ ಬೀಸುವುದು

,, ೨. ಎಡ ಲೋಡು ಲಪೇಟ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬಲ ಲೋಡು ಬಗಲಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಕೈ ಬೀಸುವುದು.

೬. ದುಹೇರಿ ಝೋಲೆದಾರ (ಎರಡೂ ಕೈ ಬೀಸುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮುಂದೆ ಚಾಚುತ್ತ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೀಸುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ತಡೆ ಇಲ್ಲದೆ ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮುಂದೆ ಮತ್ತೆ ಮೇಲಿನಿಂದ ಭುಜಗಳ ಹಿಂದೆ ಬೀಸುವುದು.

ಹೀಗೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೌಕುಫಿನವರೆಗೆ ಕೆಳಗೆ ಮೇಲೆ ಬೀಸುವುದು.

೭. **ಏಕೇರಿ ಝೋಲೆದಾರ** (ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದು ಕೈ ಬೀಸುವುದು.)

ಕೈ ಮತ್ತು ಲೋಡುಗಳು ಚಲನವು ದುಹೇರಿ ಝೋಲೆದಾರದ ಹಾಗೆ.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಮತ್ತು ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲ ಭುಜದ ಹಿಂದೆ ಬೀಸುವುದು.

" ೨. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡ ಭುಜದ ಹಿಂದೆ ಬೀಸುವುದು.

೮. ಆಣೆದಾರ ಏಕ್

ತಲೆಯ ಗುಂಡುಗಳು ಮೇಲೆ ಆಗುವಂತೆ, ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು(೧) ಎಡಗೈ ಲೋಡು ಮುಂದೆ, ಕೆಳಗೆ, ಹಿಂದೆ, ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಮುಂದೆ ಬರುವಂತೆ ಎಡ ತೋಳನ್ನು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಎಡಬದಿಗೆ ಬೀಸುವುದು. ವರ್ತುಳವು ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಟಕೋಣವಾಗಿರುವುದು. ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಲೋಡನ್ನು ಸಡಿಲಾಗಿ ಹಿಡಿಯುವುದು, ಕೈ ಬೀಸುವಾಗ ಹೀಗೆಯೇ ಲೋಡು ನೀಟಾಗಿ ತೋಳಿನ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದು (೨) ಬಲಗೈ ಬೀಸುವುದು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಯೇ ತಿರುಗಿಸುವುದು. ಆದರೆ ತಿರುಗಿಸುವಾಗ್ಗೆ ಲೋಡುಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಇರುವುವು. ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೧-೨ ಮುಂತಾಗಿ ಮೌಕುಫಿನವರೆಗೆ.

೯. ಆಗೆದಾರ ದೋ

ಕೈಗಳ ಮತ್ತು ಲೋಡುಗಳ ಚಲನವು ಆಣೆದಾರ ಏಕದಂತೆ. ಆದರೆ ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಿಂದ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುವುದು ಲೋಡನ್ನು ಮೇಲೆ ಹಿಂದೆ ಕೆಳಗೆ ಮುಂದೆ ಮತ್ತೆ ಮೇಲೆ ಹೀಗೆ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುವುದು. ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೧-೨ ಮುಂತಾಗಿ.

೧೦. **ಶಿರಿ ಅಥವಾ ಏಕೇರಿ ಶಿರಿ** (ತಲೆ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಮುಖದ ಮುಂದೆ

ತಂದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ಹಾಗೆಯೇ ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಲೆಯ ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೨ ತಲೆಯ ಹಿಂದಿದ್ದ ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡಭುಜದ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೩-೪. ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

೧೧. ದುಹೇರಿ ಶಿರಿ

"ಏಕೇರಿ ಶಿರಿ"ಯ ಹಾಗೆ ಎರಡೂ ಕೈ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಮುಖದ ಮುಂದಿನಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ ಹಿಂದೆ ಎಡ ಭುಜದ ಕಡೆಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೨. ಎಡ ಭುಜದ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ ಎದುರಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೩-೪. ಎಣಿಕೆ ೨ ರಂತೆ. ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಯೇ ಬಲಗಡೆಗೆ ಬೀಸುವುದು.

೧೨ ರುಮಾಲಿ ಏಕ್

(ಕೈ ಚಲನವು ಭುಜಕ್ಕೆ ರುಮಾಲ ಸುತ್ತಿದಂತೆ ಕಾಣುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಒಯ್ದು ಎಡಬದಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೨. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಎಡಬದಿಗೆ ಬಂದ ಲೋಡನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೩-೪. ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಭುಜದ ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸುವುದು.

೧೩. ರುಮಾಲಿ ದೋ

ಎಣಿಕೆ ೧. "ರುಮಾಲಿ ಏಕ್" ದ ಹಾಗೆ. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡ ಭುಜದ ಸುತ್ತಲೂ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಸಹಿತ ನೀಟಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೩. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತರುವುದು.

,, ೪-೫-೬. ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೩ ರಂತೆ. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

೧೪. ಫೇಕನ್ ಸೀಧಿ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚಿ ಹಾಗೆಯೇ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ ಭುಜಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಅದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ರುಮಾಲಿ ಏಕ್‌ದ ಹಾಗೆ ಬೀಸಿ ಬಲಗಡೆ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಎಡಬದಿಗೆ ಭುಜದ ಸಮರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲ ಭುಜದ ಹತ್ತಿರ ರುಮಾಲಿ ಏಕದ ಹಾಗೆ ತಿರುವಿ ಮತ್ತೆ ಎಡಬದಿಗೆ ಭುಜಕ್ಕೆ ಸಮರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು. ಹೀಗೆ (೧-೨. ೧-೨ ಮುಂತಾಗಿ) ಮೌಕುಫಿನವರೆಗೆ ಎರಡೂ ಕೈ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುವುದು.

೧೫. ಫೇಕನ್ ಉಲಟಿ

ರುಮಾಲಿ ಏಕದ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಭುಜದ ಸುತ್ತಲು ಲೋಡನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಚಲನವನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಸಾಗಿಸುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಎರಡೂ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚುವುದು. ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಕೇಳಗಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಬಲಕ್ಕೆ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಒಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ರುಮಾಲಿ ಏಕ್‌ದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಬದಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಎಡಬದಿಗೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ರುಮಾಲಿ ಏಕ್‌ದ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ

ಅದನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು. (ಹೀಗೆ ಸಾಕಾಗುವ ವರೆಗೆ ಕವಾಯತ ಮಾಡುವುದು. ಎಡಗೈ ಎಡ ಭುಜದ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವಾಗ ಬಲಗೈ ಬಲಗಡೆಗೆ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಅದೇ ರೀತಿಯಿಂದ ಬಲಗೈ ಬಲ ಭುಜದ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುವಾಗ ಎಡಗೈ ಎಡಗಡೆಗೆ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚಿರುತ್ತದೆ.)

೧೬. ಸೀಧಿ ತರಾಯಿ

ಎರಡೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡ ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಬಲಗೈ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆ ಇರುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಬೀಸುವುದು. ಬಲಗೈ ತಲೆಯ ಹಿಂದೆ ಹಾಯ್ದು ಬಲಕ್ಕೆ ಬರುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಎದುರಿಗೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ತರುವುದು. ಈಗ ಎಡಗೈ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆ ಇರುವುದು.

" ೨ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಬೀಸುವುದು. ಎಡಗೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಹಿಂದೆ ಹಾಯಿಸಿ ತಂದು ಎಡಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಅದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎಡಬದಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

(ಮೌಕುಫಿನ ವರೆಗೆ ೧-೨ ೧-೨ ೧-೨ ಮುಂತಾಗಿ ಸಾಗುವುದು.)

೧೭. ಉಲಟಿ ತರಾಯಿ

ಪಾದಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ನಿಲ್ಲುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಯಿಂದ ಬಲಬದಿಗೆ ತರುವುದು. ಬಲಗೈಯನ್ನು ಮುಂದೆಯೇ ಫೇಕನ್ ಸೀಧಿಯಲ್ಲಿಯ ಹಾಗೆ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಲಬದಿಗೆ ತರುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ತಲೆಯ ಹಿಂದೆಯೇ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ಬಲಬದಿಗೆ ತರುವುದು.

" ೨.. ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ತರುವುದು. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಮುಂದೆಯೇ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎಡಬದಿಗೆ

ಬೀಸುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ತಲೆಯ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಎಡಬದಿಗೆ ತರುವುದು.

೧೮. ವರ್ಝುದಾರ ಸೀಧಿ

ಕವಾಯತವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಎರಡೂ ಕೈ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು. ಎದುರಿನಲ್ಲಿಯೇ ಎಡಗೈಯಿಂದ ೧ ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯಿಂದ ೧ ಹೀಗೆ ಎರಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಬೀಸುವಾಗ ಮೊಣಕೈಗಳು ಮಣಿದಿರುವದಿಲ್ಲ.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ, ಕೆಳಗೆ ಮೇಲೆ, ಹಾಯಿಸಿ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈಲೋಡನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ, ಕೆಳಗೆ, ಬಲಕ್ಕೆ, ಮೇಲೆ, ಹೀಗೆ ವಿರುದ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು.

೧೯ ವರ್ಝುದಾರ ಉಲಟ

ವರ್ಝುದಾರ ಸೀಧಿಯಲ್ಲಿಗಿಂತ ವಿರುದ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಬೀಸುವುದು

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮೇಲಿದ್ದ ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ, ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ಹೊರಳಿಸುತ್ತ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತೊಡೆಯ ಮುಂದೆ ತಂದು ಮತ್ತೆ ಬಲಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಎಡಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ, ಎಡಗೈ ಲೋಡನ್ನು ಬಲಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಸಾಕಾಗುವವರೆಗೆ ಹೀಗೆ ವರ್ತುಳಗಳಲ್ಲಿ ಲೋಡು ಬೀಸುವುದು.

೨೦. ಪವಿತ್ರಾ ದೋ-ರುಖ್

ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎದೆಯ ಎದುರಿಗೆ ನೀಟಾಗಿ ಚಾಚುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಲ ಬದಿಗೆ ಬೀಸಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಲಪವಿತ್ರಾಕ್ಕೆ ಬದಲಿಸಿ ಲೋಡುಗಳನ್ನು ದಃಹೇರಿ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿಯ ಹಾಗೆ ಭುಜಗಳ ಹಿಂದೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಲೋಡುಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಬೀಸುತ್ತ ಬಲಬದಿಯಿಂದ ಎಡಬದಿಗೆ ತಂದು ಪವಿತ್ರಾ ಬದಲಿಸಿ ದುಃಹೇರಿ ಬಗಲಿನಲ್ಲಿಯಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಭುಜಗಳ ಹಿಂದೆ ಒಯ್ಯುವುದು. (ಎಣಿಕೆ ೧-೨-೧-೨-೧-೨ ಮುಂತಾಗಿ.)

೭. ನಿಶಾನಿ ಕವಾಯತ

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ: ಸಾದಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದ. ನಿಶಾನಿಗಳು ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳಗುಂಟ ನೀಟಾಗಿ ಬದಿಗೆ ಇರುವವು.

೧ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಎದೆಗೆ ಹಚ್ಚುವದು. ನಿಶಾನಿಗಳ ತಲೆಯು ಮೇಲಕ್ಕಾಗಿ ಮೊಣಕೈಗಳು ಬದಿಗೆ ಪಕ್ಕೆಗಳ ಹತ್ತರ ಇರುವವು.

,, ೨. ಎಡಪಾದವನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಇಟ್ಟು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ರಂತೆ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವದು.

೨ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಬದಿಗಿದ್ದ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು ಮತ್ತು ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು. ಕಾಲು ಜೋಡಿಸುವುದು.

೩ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎದುರಿಗೆ ಎಡಮೂಲೆಗೆ ಇಡುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡ ಮೊಣಕಾಲ ಮಣಿಸುತ್ತ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುವುದು, ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ ರ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವುದು.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು.

೪ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಷೆಯಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು.

,, ೨. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು ಮತ್ತು ಮೊಣಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ಮಣಿಸುವದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು;

೫ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಎಡ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮಣಿಸುತ್ತ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಂದು ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು.

೬ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಎಡಮೂಲೆಗೆ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು. (ಎಡ ಮೊಣಕಾಲು ಮಣಿದಿರುವುದು ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಣಕಾಲ ನೀಟಾಗಿರುವುದು.)

,, ೨. ಬಲ ಮೊಣಕಾಲು ಮಣಿಸುತ್ತ ಬಲ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು.

೭ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಇಡುವುದು.

,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಣಕಾಲು ಮಣಿಸುತ್ತ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡಿ ಮುಖವನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ ರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡುವುದು.

೮ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮುಂದೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಎಡಗೈಯನ್ನು ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಮಡಚಿ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೨. ಬಲಗೈಯನ್ನು ಮೇಲೆ ಮಾಡುವುದು. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಎಡ ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಎಡ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ನೀಟಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ ರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ

೯ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಮುಂದೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೨. ಕೆಳಗೆ ಬಾಗುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ ರ ಸ್ಥಿತಿ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೧೦ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಜಿಗಿದು ಕಾಲು ಅಗಲಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲೆ ಚಾಚುವುದು (ಜಂಪಿಂಗ ಜಾಕ್.)

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಕ್ಕೆ ಮಣಿದು ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಚಾಚುವುದು,
,, ೩. ಎಣಿಕೆ ೧ರ ಸ್ಥಿತಿ.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೧೧ ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮೊಣಕಾಲು ಪೂರ್ಣ ಮಣಿಸಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. ಕೈಗಳನ್ನು ಬಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು.
,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು.
,, ೩. ಎಣಿಕೆ ಒಂದರಂತೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೧೨. ನೇ ಕೈ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು. ಮತ್ತು [ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.
,, ೨. ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮಣಿಸಿ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು.
,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ಒಂದರಂತೆ.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

(ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಮಾಡಬಹುದು.)

೮. ವಸ್ತ್ರದ ಕವಾಯತ

(೩ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೨ ಇಂಚು ಅಗಲವಿರುವ ಬಣ್ಣದ ಅರಿವೆಯ ಪಟ್ಟಿಯ ತುದಿಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಕವಾಯತ ಮಾಡುವುದು.)

೧ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ಒಯ್ಯುವುದು. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಇಡುವುದು. (ವಸ್ತ್ರವು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬರುವುದು.)
,, ೨. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಹಿಂದೆ ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈ ಬಲಕ್ಕೆ ಬಾಗುವುದು.
,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ರಂತೆ.

ಎಣಿಕೆ ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ (ಸಾದಾ ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ವಸ್ತ್ರದ ಪಟ್ಟಿಯು ಹಾಯುವುದು.)

೨ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಎತ್ತುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳು ಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇಡುವುದು.
,, ೨. ಮುಂದೆ ಬಾಗುತ್ತ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಎತ್ತುವುದು.
,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೩ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಹಿಂದೆ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡ ಗಾಲ ಬೆರಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಎಡಮೂಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ಊರುವುದು.
,, ೨. ಮುಂದೆ ಬಾಗುತ್ತ ಹಿಮ್ಮಡ ಊರಿ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಮಾಡು ವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ಕೆಳಗೆ ಚಾಚುವುದು.
,, ೩. ೧ನೇ ಸ್ಥಿತಿಯಂತೆ.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೪ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಮೊಣಕಾಲು ಪೂರ್ಣ ಮಣಿಸಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಕತ್ತರಿ ಹಾಕುವುದು.
,, ೨. ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚುವುದು.
,, ೩. ೧ನೇ ಸ್ಥಿತಿಯಂತೆ.
,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

(ವಿ. ಸೂ. ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಎಡಗಾಲು ಅಂದಲ್ಲಿ ಬಲಗಾಲು ಚಾಚುತ್ತಲೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಅಲ್ಲದೆ ಇಂಥ ಬೇರೆ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಸ್ವತಃ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.)

೯. ತಾಳದ ಕವಾಯತ

೧ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಊರುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ತುಸು ಮಣಿಸಿ ಎದೆಯ ಎದುರಿಗೆ ತಾಳ ಹಾಕುವುದು.

,, ೨. ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ತಾಳ ಹಾಕುವುದು.

,, ೩. ೧ನೇ ಕೃತಿಯ ಹಾಗೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

೨ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಬಲಪಾದದ ಹಿಂದೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಡಿಯುತ್ತ ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ತಾಳವನ್ನು ಹಾಕುವುದು.

,, ೨. ಎಡಬದಿಗೆ ಎಡ ಪವಿತ್ರಾ ಇಟ್ಟು ಮುಖವನ್ನು ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಮೇಲೆ ತಾಳ ಹಾಕುವುದು.

,, ೩. ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೩ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಮುಂದೆ ಬಾಗಿ ಬಲಗಾಲ ಬೆರಳ ಹತ್ತಿರ ತಾಳ ಬಾರಿಸುವುದು.

,, ೨. ಏಳುತ್ತ ನಡದ ಹಿಂದೆ ತಾಳ ಹಾಕುವುದು.

,, ೩. ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೪ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಮುಂದೆ ಅಡ್ಡ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಬದಿಗೆ ಟೊಂಕದ ಹತ್ತಿರ ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯು ಮೇಲೆ ಎಡ ಮುಷ್ಟಿಯು ಕೆಳಗೆ ಆಗುವಂತೆ ತಾಳ ಹಾಕುವುದು.

ಎಣಿಕೆ ೨. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಗಾಲ ಹಿಂದೆ ಅಡ್ಡ ಇಡುವುದು ಮತ್ತು ಬಲಬದಿಗೆ ಟೊಂಕದ ಹತ್ತಿರ ಎಡಮುಷ್ಟಿಯು ಮೇಲೆ ಬಲ ಮುಷ್ಟಿಯು ಕೆಳಗೆ ಆಗುವಂತೆ ತಾಳಹಾಕುವುದು.

,, ೩. ಕೃತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

(ವಿ. ಸೂ. ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಬೇರೆ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆ-ಬಲಗಾಲು ಅಥವಾ ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಂಟುತ್ತ ತಾಳಹಾಕುವುದು.)

೧೦. ಅಣಸಿನ ಕವಾಯತ

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ: ಅಣಸನ್ನು ಎದುರಿಗೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿಯುವುದು. ಅಣಸಿನ ಪರಿಘವು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಪಾತಳಿ (Horizontal) ಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮೊಣಕೈಗೆ ಕಾಟಕೋನವಾಗಿ ಇರುವುದು.

೧ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಅಣಸನ್ನು ಸಮಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯುವುದು.

,, ೨. ಅಣಸನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನಡದವರೆಗೆ, ತಲೆಯನ್ನು ಅದರೊಳಗೆ ಹಾಯಿಸುತ್ತ, ಒಯ್ಯುವುದು.

,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೨ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಹಿಮ್ಮಡಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಅಣಸನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು.

,, ೨. ಮೊಣಕಾಲು ಮಣಿಸಿ ಕೂಡ್ರುವುದು. ಮತ್ತು ಅಣಸನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಸಮಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು.

,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೩ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಬದಿಗೆ ಎಡಗಾಲನ್ನೂ ಪವಿತ್ರಾದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಅಣಸನ್ನು ಬಲಬದಿಗೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮುಖವನ್ನು ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸುವುದು.

,, ೨. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಗಲವಿತ್ರಾಕ್ಕೆ ಬದಲಿಸಿ ಅಣಸನ್ನು ಮೇಲೆ ಸಮಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಮೇಲೆ ನೋಡುವುದು.

,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ.

೪ ನೇ ಕವಾಯತ

ಎಣಿಕೆ ೧. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಎಡಮೂಲೆಗೆ ಇಡುವುದು. ಮತ್ತು ಅಣಸನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಎದುರಿಗೆ ಭುಜದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು.

,, ೨. ಮುಂದೆ ಬಾಗುವುದು. ಮತ್ತು ಅಣಸನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಲಂಬವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ತರುವುದು.

,, ೩. ಸ್ಥಿತಿ ೧ ರಂತೆ.

,, ೪. ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ.

(ಟೀಪು: ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಕವಾಯತಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಕಲಿಸಬಹುದು.)

೧೧. ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವ ಆಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ೧೬ (ಇಲ್ಲವೆ ೩೨) ಬಾಲಿಕೆಯರು ಅಥವಾ ಬಾಲಕರು ಬೇಕಾಗುವರು. ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಆಡುವುದು.

ಹುಶ್ಯಾರ ಸ್ಥಿತಿ:— ಒಂದೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಈ ಕವಾಯತದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳು ಇರುವವು. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಪಲ್ಲವಿ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭದಲ್ಲಿಯೂ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಭಾಗದ ನಂತರವೂ ಆಡುವುದು.)

(ಅ)

ಎಣಿಕೆ ೧. ಪರಿಘದ ಕಡೆಗೆ ಮುಖ ಹೊರಳಿಸಿ ನಿಂತು ಟೊಂಕವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಎಡಬದಿಗೆ ಬಾಗಿಸಿ ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲ ಪಾದದ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಎಡ ಹಿಮ್ಮಡದ ಹತ್ತಿರ ನೆಲವನ್ನು ಒದೆಯುವದು (ನೃತ್ಯದಲ್ಲಿಯ ಹಾಗೆ).

,, ೨. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಕೈಗಳು ಹಾಗೆಯೇ ಬದಿಗೆ ಇರುವವು.

,, ೩. ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ತುಸು ಕುಣಿಯುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ನೆಲ ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಇಡುವುದು.

,, ೪. ಎಡಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುವುದು.

(ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕುಬಾರೆ ೧೬ ಎಣಿಕೆಗಳ ವರೆಗೆ ಮಾಡುವುದು.)

(ಆ)

ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ಪಲ್ಲವಿ (ಅ) ದ ಎಣಿಕೆ ೧-೨ ರಂತೆ.

,, ೩. ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಗಡೆಗೆ ತಂದು ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಮೇಲೆ ನೋಡುವುದು.

,, ೪. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

(ಹೀಗೆ ಇದನ್ನು ಹದಿನಾರು ಎಣಕೆಗಳವರೆಗೆ ಮಾಡುವುದು.)

(ಇ)

ಎಣಿಕೆ ೧-೮ ಪಲ್ಲವಿ (ಅ) ಎರಡು ಸಾರೆ ಮಾಡುವುದು.

(ಕಡೆಯ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಿಟ್ಟು ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಬಂದು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮತ್ತು ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಪರಿಘದ ಮೇಲೆಯೇ ಹೊರಳುವುದು. ಎದುರು ಬದುರುನಿಂತ ಸಮ ಮತ್ತು ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಒಂದೊಂದು ಜೋಡಿ ಆಗುವರು.)

೧ನೇ ಭಾಗ (ಒಳಗೆ ಹೊರಗೆ)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಅ) ದ ೧ ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೨. ಜೋಡಿಯವರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಿಸುವದು. (ಅಂದರೆ ಒಳಗಿನವರು ಹೊರಗೆ ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗೆ ಬರುವುದು.) ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎದುರು ನಿಂತ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಜೋಡಿಯವರ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು.

,, ೩. ಎಡಬದಿಯಿಂದ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. (ಅಂದರೆ ಜೋಡಿಯವರು ಪರೀಘದ ಮೇಲೆ ಎದುರುಬದರು ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವುದು). ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಣಿದು, ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುತ್ತ, ಜೋಡಿಯವರ ಕೋಲಿನ ತುದಿಗೆ, ಹಣೆಯ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ, ತಮ್ಮ ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಯ್ಯುವುದು.

,, ೪. (ಅ) ದ ಎಣಿಕೆ ೪ ರಂತೆ.

ಹೀಗೆ ಒಂದರಿಂದ ೩೨ ಎಣಿಕೆಗಳ ವರೆಗೆ ಒಳಗೆ ಹೊರಗೆ ಚಲಿಸುವುದು.

ಪಲ್ಲವಿ (ಅ), (ಆ) ಮತ್ತು (ಇ).

[ವಿ. ಸೂ: (ಇ) ಪಲ್ಲವಿಯ ಎಣಿಕೆ ೧೩ ರಿಂದ ೧೬ ರಲ್ಲಿ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ಒಳಗೆ ಹೋಗದೆ ಪರೀಘದ ಮೇಲೆಯೋ ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಬರುವುದು. ಕೃತಿಯು (ಅ) ಪಲ್ಲವಿಯಂತೆ.]

(೨ನೇ ಭಾಗ ಜೊತೆಯುವಳು ಮತ್ತು ಪಕ್ಕದವಳು)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಅ) ದ ೧ ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೨. ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಬಲದಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು. ಸಮ ಅಂಕಿಯವರು (ಅ) ದ ಎರಡನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು.

,, ೩. ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ಕುಣಿದು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುತ್ತ ಜೊತೆಯುವರ (ಉದಾ ೩-೪ನೇ ನಂಬರಿನವರು) ಕೋಲುಗಳಿಗೆ ಹೊಯ್ಯುವುದು.

,, ೪. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೫. (ಅ) ದ ೧ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

ಎಣಿಕೆ ೬. ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ಎಡಗಡೆಯಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳು ವುದು. ಮತ್ತು ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವುದು.

,, ೭. ಎಣಿಕೆ ೩ ರಂತೆ. ಆದರೆ ಪಕ್ಕದವರ (ಉದಾಹರಣೆ ೩, ೨; ೧, ೧೬ ನಂಬರಿನವರು) ಕೋಲುಗಳಿಗೆ ಹೊಯ್ಯುವುದು.

,, ೮. ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

ಹೀಗೆ ೩೨ ಎಣಿಕೆಗಳ ವರೆಗೆ ೫ ಬಾರಿ ಮಾಡುವುದು.

ಪಲ್ಲವಿ : (ಅ) (ಆ) ಮತ್ತು (ಇ)

(ಇ) ಪಲ್ಲವಿಯ ಕಡೆಯ ನಾಲ್ಕು (೩-೧೬) ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ—

ಎಣಿಕೆ ೧೩. (ಅ) ದ ೧ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೧೪. ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಬಲಬದಿಗೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಸರಿಯುವುದು. ಮತ್ತು ಬೆಸ ಅಂಕಿಯವರು ಬಲಗಡೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಹೊರಗೆ ಮುಖಮಾಡುವುದು.

,, ೧೫. (ಅ) ದ ೩ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೧೬. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

೩ನೇ ಭಾಗ (ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಸುತ್ತು ತಿರುಗುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಅ) ದ ೧ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೨. ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಮುಂದೆ ಇರುವ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಊರುವುದು.

,, ೩. ಹತ್ತಿರಿದ್ದ ಸಮ-ಬೆಸದವರು ಒಬ್ಬರೊಬ್ಬರ ಕೋಲುಗಳಿಗೆ ಹೊಯ್ಯುವುದು. ಮತ್ತು ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೪. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

ಹೀಗೆ ೩೨ ಎಣಿಕೆಗಳ ವರೆಗೆ ಮಾಡುವುದು. ಆದರೆ ಕಡೆಯ ೪ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ

ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಪರೀಘದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಮೊದಲನೇ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

ಪಲ್ಲವಿ: (ಆ), (ಅ) ಮತ್ತು (ಇ).

[(ಇ) ಭಾಗದ ೧೪ನೇ ಎಣಿಕೆಗೆ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ಬಲದಿಂದ ಪೂರ್ಣ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವದು. ಈಗ ಜೊತೆಯುವರು ಎದುರುಬದರು ಆಗುವರು.]

೪ನೇ ಭಾಗ (ಹಾವಿನ ಹಾಗೆ ಅಂಕಡೊಂಕ ಹೋಗುವುದು.)

ಎಣಿಕೆ ೧. (ಅ) ದ ೧ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೨. ಬೆಸ ಮತ್ತು ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಬಲಗಾಲು ಮುಂದೆ ಇಡುವಾಗ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಬಲಗಡೆ ಸರಿಯುವದು. (ಆಗ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ಹೊರಗೆ ಆಗುವುದು.)

,, ೩. ಜೊತೆಯುವರು ಎಡಗಡೆ ಬಾಗುತ್ತ ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವುದು. ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಣಿಯುವುದು. ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

,, ೪. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೫. (ಅ) ದ ೧ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

,, ೬. ಎಡಗಡೆಗೆ ಸರಿದು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಡುವುದು. (ಆಗ ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಸಮ ಅಂಕಿಯುವರು ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ ಆಗುವುದು.)

,, ೭. ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳುತ್ತ ಸಮ-ಬೆಸ ಅಂಕಿಯುವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವದು.

,, ೮. (ಅ) ದ ೪ನೇ ಎಣಿಕೆಯಂತೆ.

ಹೀಗೆ ೩೨ ಎಣಿಕೆಗಳ ವರೆಗೆ ಮಾಡುವುದು.

ಪಲ್ಲವಿ: (ಅ) (ಆ), ಮತ್ತು (ಇ)

[ಕಡೆಯ ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.

[ವಿ. ಸೂ. ೧೬ ಹೆಜ್ಜೆಯ ತಾಳಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾದ ಒಂದು ಹಾಡಿನ ಜೊತೆಗೆ ಈ ಕೋಲಿನ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬೇಕು.

೧೨. " ಏಡಿ ಏಡಿ ಬಾಪುರೆ "

ಹದಿನಾರು ಹುಡಿಗೆಯರು ಕೂಡಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದು. ಎಲ್ಲರೂ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಆಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕೆಳಗಿನ ಹಾಡನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ ಹಾವಭಾವದೊಡನೆ ಆಟವಾಡುವುದು.

ಗೆಜ್ಜಿ ಟೀಕಿ ಬಿನಾತ ಭಿನ್ನಿ ಭಿನ್ನಿ ಹ್ಯಾಂವ
ಹ್ಯಾಂವ ಭಿನ್ನಿಲಾಲ ಹೆಮ್ಮಚಿಲಾಲ ||
ಏಡಿ ಏಡಿ ಬಾಪುರೆ ಗೊಡಿಹತ್ತಿ ನೋಡಿರೆ |
ಗೆಜ್ಜಿ ಟೀಕಿ ಬಿನಾತ ಭಿನ್ನಿ ಭಿನ್ನಿ ಹ್ಯಾಂವ ||

ಹಾವಭಾವ

ಮೆಟ್ಟು ೧—ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಇಟ್ಟಿರುವುದು. ನಂತರ ಮೇಲಿನ ಪದ್ಯವನ್ನು ಅನ್ನುತ್ತ (ಅ)ಒಮ್ಮೆ ಬಾಗಿ ಬಲಗೈ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವದು; (ಆ) ಮತ್ತೆ ಎದ್ದು ಮೇಲೆ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಮೇಲೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು; ಕಡೆಗೆ (ಇ) ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಬಲಗೈ ಇಡುವುದು. ಆನಂತರ ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ನಟನೆ ಮಾಡುವುದು. ಎಲ್ಲರೂ ಬಲಗಡೆ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತ ಹಾಡುತ್ತ ಒಂದು ಸಲ ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವುದು ಹಾಡು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ನಿಲ್ಲುವುದು.

ಮೆಟ್ಟು ೨—೧, ೨; ೧, ೨ ರಂತೆ ನಂಬರ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ೧ನೇ ನಂಬರಿನ ಹುಡುಗೆಯರು ೨ನೇ ನಂಬರಿನ ಹುಡುಗೆಯರ ಎದುರಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಮತ್ತೆ ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದ ಪ್ರಕಾರ ಹಾವಭಾವದೊಡನೆ ಹಾಡುತ್ತ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗುವುದು. (ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಂತೆ)

ಮೆಟ್ಟು ೩— ಒಳಗಿನ ಸಾಲಿನ ಹುಡುಗೆಯರು ತಮ್ಮ ಬಲಕ್ಕೆ (ಗಡಿಯಾರದ ಗತಿಯಂತೆ) ತಿರುಗುವುದು. ಹೊರಗಿನ ಸಾಲಿನ ಹುಡುಗೆಯರು ತಮ್ಮ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವುದು [ಗಡಿಯಾರದ ವಿರುದ್ಧ ಗತಿಯಂತೆ]

ದೇಶೀಯ ಬೈಲಾಟಗಳು

೧. ಖೋ-ಖೋ

[ಆಕೃತಿ ನೋಡಿ]

೧. ಒಂದು ಕಣದ ಆಳತೆ ದಂಡೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ದಂಡೆಯವರೆಗೆ ೧೩೨ ಫೂಟು ಉದ್ದ ಇರುವುದು.

೨. ನಡುವೆ ಒಂದು ಕಂಬದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕಂಬದವರೆಗೆ ಇರುವ ಉದ್ದ ಪಟ್ಟೆಯು ೮೧ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೧ ಫೂಟು ಆಗಲ ಇರುವುದು.

೩. ಕಡೆಯ ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಗಳು ೫೧ ಫೂಟು ಉದ್ದ ಇರುವುವು.

೪. ಅಡ್ಡ ಇರುವ ಎಂಟು ಪಟ್ಟೆಗಳು ೫೧ ಫೂಟು ಉದ್ದ ಮತ್ತು ೧ ಫೂಟು ಆಗಲ ಇರುವವು.

೫. ಕಡೆಗೆ ಇರುವ ನಾಲ್ಕು ದೊಡ್ಡ ಚೌಕು ಮನೆಗಳು ೮೩ ಫೂಟು ಆಗಲ ೨೫ ಫೂಟು ಉದ್ದ ಇರುವವು. ಒಳಗಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೊಡ್ಡ ಚೌಕು ಮನೆಯು (ಒಟ್ಟು ೧೮) ೨೫ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೮ ಫೂಟು ಆಗಲ ಇರುವುದು.

೬. ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟೆಯ ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನಿಂದ ಮುಂದಿನ ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟೆಯ ಮಧ್ಯ ಬಿಂದುವಿನ ವರೆಗೆ ೯ ಫೂಟು ಇರುವುದು.

೭. ಉದ್ದ ಪಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಆಗಲ ಪಟ್ಟೆಗಳಿಂದ ಉಂಟಾದ ಎಂಟು ಸಣ್ಣ ಚಚ್ಚೌಕು ಖಾನೆಗಳು ೧ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೧ ಫೂಟು ಆಗಲ ಇರುವವು.

* ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದ ಒಳಗಿನ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಕೆಳಗಿನ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು—

೧. ದೊಡ್ಡ ಪಟ್ಟಣಗಳ ಆಗಲಳತೆ ೭ ಫೂಟು ಅಂದರೆ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟೆಯು ಮಧ್ಯ ಬಿಂದುವಿನಿಂದ ಮುಂದಿನ ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟೆಯು ಮಧ್ಯಬಿಂದುವಿನ ವರೆಗೆ ೮ ಫೂಟು.

೨. ನಡುವೆ ಕಂಬದಿಂದ ಕಂಬದವರೆಗೆ ಇರುವ ಪಟ್ಟೆಯು ಉದ್ದಳತೆ ೭೨ ಫೂಟು

ಖೋ-ಖೋ ಕಣ

೫೧ ಫೂಟು

(ಟೀಪು : ಕಂಬದ ಎತ್ತರ ೩-೪ ಫೂಟು :—

ಆಕೃತಿ ೪೪

೮. ಕಡೆಯ ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಫೂಟು ಎತ್ತರವುಳ್ಳ ಮತ್ತು ೧೩ ರಿಂದ ೧೬ ಇಂಚು ಪರಿಘವುಳ್ಳ ಕಂಬಗಳಿರುವವು.

೯. ಕಂಬದ ಆಚೆಗೆ ಕಟ್ಟಕಡೆಗೆ ಇರುವ ಇಡೀ ಚೌಕೋನವು ೧೫ ಫೂಟು ಅಗಲ ೫೧ ಫೂಟು ಉದ್ದ ಇರುವುದು.

ವ್ಯಾಖ್ಯೆ ಮತ್ತು ವಿವರಣೆ

೧. ಆಟದಲ್ಲಿ ಓಡುವವರು ಮತ್ತು ಮುಟ್ಟುವವರು ಎಂದು ಎರಡು ಪಕ್ಷಗಳುಂಟು. ಒಂದೊಂದು ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಆಟಗರು ಇರುವರು.

೨. ಮುಟ್ಟುವವರಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಮಂದಿ ಆಟಗರು ಉದ್ದ ಪಟ್ಟಿಯ ಗುಂಟ ಚೌಕು ಖಾನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ್ರುವರು.

೩. ಒಬ್ಬರನಂತರ ಒಬ್ಬರು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಕೂಡ್ರುವರು. ಕೂತವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಎಡಬಲದವರು ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿರುವರು.

೪. ಮುಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ನಿಯಮಾನುಸಾರವಾಗಿ ಓಡುವ ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು.

೫. ಓಡುವವನು ಆಟದ ಕಣದೊಳಗೆ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಓಡಾಡುತ್ತ ತನ್ನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದವನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು.

೬. ಓಡುವ ಪಕ್ಷದವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರೇ ಕಣದೊಳಗೆ ಇದ್ದು ಆಡುವರು. ಓಡುವವರು ಅಂಗಳದ ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಬೇಕಾದತ್ತ ಓಡಾಡಬಹುದು.

೭. ಆ ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಂಬದ ಹತ್ತಿರ ಮುಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಯಾವನೊಬ್ಬನು ನಿಂತು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ, ತನ್ನ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು.

೮. ಮುಟ್ಟುವವನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದಾಗ, ಕೂತಿದ್ದ ತನ್ನ ಪಕ್ಷದವರಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದವನಿಗೆ ಅವನ ಬೆನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ "ಖೋ" ಕೊಡುವನು.

ನಿಯಮಗಳು

೧. ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವವನು ತನ್ನ ಪಕ್ಷದವರು ಕೂತಿದ್ದ ಉದ್ದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಬಾರದು. ಅಥವಾ ಅದನ್ನು ತುಳಿಯಬಾರದು. ಆದರೆ

ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಕೈಚಾಚಿ ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಡು ವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು.

೨. ಮುಟ್ಟುವವನು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕಂಬದ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಿಸಕೂಡದು. ಆದರೆ ಕಂಬದ ರೇಖೆ ಯಲ್ಲಿರುವ ಕಡೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವವರೆಗೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ೯೦° ವರೆಗೆ ಹೊರಬೀಳಬಹುದು. ಮತ್ತು ಒಮ್ಮೆ ಮುಂದೆ ಹೋದ ಮೇಲೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರಗಕೂಡದು. ಅವನಿಗೆ ಎರಡೇ ಮಾರ್ಗಗಳುಂಟು. ಕೂತವನಿಗೆ "ಖೋ" ಕೊಡುವುದು; ಇಲ್ಲವೆ ಎದುರಿನ ಕಂಬದ ವರೆಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದು.

೩. ಮುಟ್ಟುವವನು ಕಂಬದ ಆಚೆಯ ಚೌಕೋನದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾಗ ಬೇಕಾದತ್ತ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಮತ್ತು ಆಟದ ಕಣದ ಬೇಕಾದ ಬದಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿ ಅತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು.

೪. ಮುಟ್ಟುವವನು ಕುಳಿತವರಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ "ಖೋ" ಕೊಡುವಾಗ, ಅವನ ಹಿಂದೆ ಬಂದು, ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಪಂಚರಿಗೆ ಕೇಳು ವಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ "ಖೊ"! ಎಂದು ಅನ್ನಬೇಕು.

೫. ಓಡುವವನು ಕುಳಿತವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಮುಟ್ಟುವವನ ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಇಲ್ಲವೆ ಕಣದ ಮೇರೆಯ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋದರೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ (out) ಆಗುವನು. ಆದರೆ ಮುಟ್ಟುವವನು ಮೇರೆಯ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಬಹುದು.

೬. ತಪ್ಪುಗಳು (Fouls) : ಮುಟ್ಟುವವನು ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸಿದ ನೇಮಗಳನ್ನು ಮುರಿದರೆ ಅದು "ತಪ್ಪು" ಎಂದು ಎಣಿಸಲ್ಪಡುವುದು.

೭. "ಖೋ" ಅಲ್ಲದೇ ಕೂತವನು ಎದ್ದರೆ ("ತತ್ತಿ ಹಾಕಿದರೆ") ಅದು ತಪ್ಪು ಎಂದು ಎಣಿಸಲ್ಪಡುವದು.

೮. ಮುಟ್ಟುವವನು "ತಪ್ಪು" ಮಾಡಿ ಓಡುವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು (ಓಡುವವನು) ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರತಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಆಟವನ್ನು ಸಾಗಿಸುವನು.

ಪಂದ್ಯಾಟದ ನಿಯಮಗಳು

೧. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ತೂರಿದಾಗ (Toss) ಗೆದ್ದವರು ಮುಟ್ಟುವ ದನ್ನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಓದುವದನ್ನಾಗಲಿ ಆರಿಸಬಹುದು.

೨. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಎರಡು ಬಾರಿ ಕೂಡ್ರುವರು (ಮುಟ್ಟು ವರು) ಮತ್ತು ಎರಡು ಬಾರಿ ಓಡುವರು. ಒಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು. ಕೂಡ್ರುವುದು ಮತ್ತು ಓಡುವುದು ಒಂದರನಂತರ ಒಂದು ಬರುವುದು.

೩. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸರತಿ ಆಟವು ೮ ಮಿನಿಟುಗಳವರೆಗೆ ಸಾಗುವುದು. ಆ ಮೇಲೆ ೫ ಮಿನಿಟು ವಿಶ್ರಾಂತಿ.

೪. ಓಡುವವರು ಕಣದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೇ ಇರುವರು. ಆಟಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬನು ಹೊರತಾದ ಕೂಡಲೆ ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಬರುವನು. ಆಟ ಕ್ಕೆಂದು ಕಣದೊಳಗೆ ಬರುವವರ ಹೆಸರನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಗುಣ ಪತ್ರಿಕೆ ಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಿಸಬೇಕು.

೫. ಪಂಚರು (Umpires) ಇಬ್ಬರು ಇರುವರು. ಕಣದ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು, ಅಂದರೆ ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಬದಿಯನ್ನು ಒಬ್ಬ ಪಂಚನು ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಪಂಚನು ನೋಡುವನು. ಮತ್ತು ತನ್ನ ಭಾಗದ ಮಟ್ಟಿಗೆ ನಿರ್ಣಯವನ್ನು ಕೊಡುವನು.

೬. ಗುಣಲೇಖಕನು (Scorer) ಒಬ್ಬನಿರುವನು. ಅವನ ಕರ್ತವ್ಯ:

(ಅ) ಪ್ರಾರಂಭದ ಬಿಡುವಿನ ಮತ್ತು ಮುಗುವಿನ ವೇಳೆಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬರೆದಿಡುವುದು. (ವೇಳೆ ನೋಡುವವನನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ನೇಮಿಸಬಹುದು)

(ಆ) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಮುಗುವಿಗೆ ಸೀಟಿ ಯನ್ನು ಊದುವುದು (ಇದು ವೇಳೆ ನೋಡುವವನ ಕೆಲಸ.)

(ಇ) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವದು ಮತ್ತು ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದ ಒಂದು ಆಟದ ಸರತಿ (Innings) ಆದನಂತರ ಅದರ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಸರಪಂಚನಿಗೆ (Referee) ಒಪ್ಪಿಸುವುದು.

೭. ಓಡುವವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರತಾಗಿ (out) ಮಾಡಿದರೆ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಮುಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಹತ್ತು ಗುಣಗಳು ದೊರಕು ವವು. ನಿಯಮಿತ ವೇಳೆಯೊಳಗೆ ಓಡುವವರೆಲ್ಲರನ್ನು ಹೊರತು (out) ಮಾಡಿದರೆ ಅವರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಉಪ್ಪು (Loan) ಹೊರಿಸಿದಂತೆ. ಒಂದು

ಉಪ್ಪಿಗೆ ಹತ್ತು[೧] ಗುಣಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಸಿಗುವವು. ಒಂದು ಉಪ್ಪು ಆದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೂ ವೇಳೆ ಉಳಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಈಗ ಓಡುವವರು ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯದೆ ತಮ್ಮ ಪಾಳೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಮತ್ತೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಓಡುವರು.

೮. ಮುಟ್ಟುವವರು ಮಾಡಿದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು "ತಪ್ಪಿಗೆ" ಎರಡು ಗುಣಗಳನ್ನು ಅವರ ಒಟ್ಟು ಗುಣಗಳಲ್ಲಿ ಕಳಯುವುದು.

೯. ಕಡೆಯ ಆಟದ ಸರತಿಯ ನಂತರ ಒಟ್ಟಾರೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೦. ಒಂದು ಸಂಘದ ಹಿರಿಯತನದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ ಆ ಸಂಘದವರು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರನ್ನು (Office Bearers)-ಗುಣಲೇಖಕ ಮತ್ತು ಪಂಚರನ್ನು ನಿಯಮಿಸುವರು.

೧೧. ಆಟಗನು ಅಸಭ್ಯರೀತಿಯಿಂದ ವರ್ತಿಸಿದರೆ ಇಲ್ಲವೆ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಬುದ್ಧಿಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಡ್ಡಿಯನ್ನು ಮಾಡುವನೆಂದು ಕಂಡುಬಂದರೆ ಪಂಚರು ಅವನನ್ನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕಬಹುದು. ಅಥವಾ ಅವನ ಮೇಳವನ್ನು ಅಪಾತ್ರವೆಂದು (Disqualify) ಮಾಡಬಹುದು.

೧೨ "ತಪ್ಪು" ಆದ ಕೂಡಲೇ ಪಂಚನು ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವನು ಮತ್ತು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಬಲಗೈ ಚಾಚುವನು. ಓಡುವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರತಾದ ಕೂಡಲೇ ಪಂಚನು "ಹೊರಗೆ!" (Out) ಎಂದು ಕೂಗುವನು. ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡು ಬಾರೆ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದುವನು. ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವನು.

೧೩. ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಅಷ್ಟೇ ಗುಣಗಳು ದೊರಕಿದರೆ ಮತ್ತೊಂದು ಸರತಿ ಆಟವನ್ನು (Innings) ಆಡುವದು. ಆಗ್ಗೆ ಕೂಡ ಸಮ ಗುಣಗಳನ್ನು ಪಡೆದರೆ ಇಡೀ ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆಡುವುದು.

೧೪. ಆಟಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಗಾಯಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಅಸಮರ್ಥನಾದರೆ ಮತ್ತು ಅವನ ಬದಲು ಕಾದಿಟ್ಟ ಹುದ್ದರಿಯು ದೊರಕದಿದ್ದರೆ ಎಂಟು ಜನ ಆಟಗರೇ ಆಟ ಸಾಗಿಸಬಹುದು.

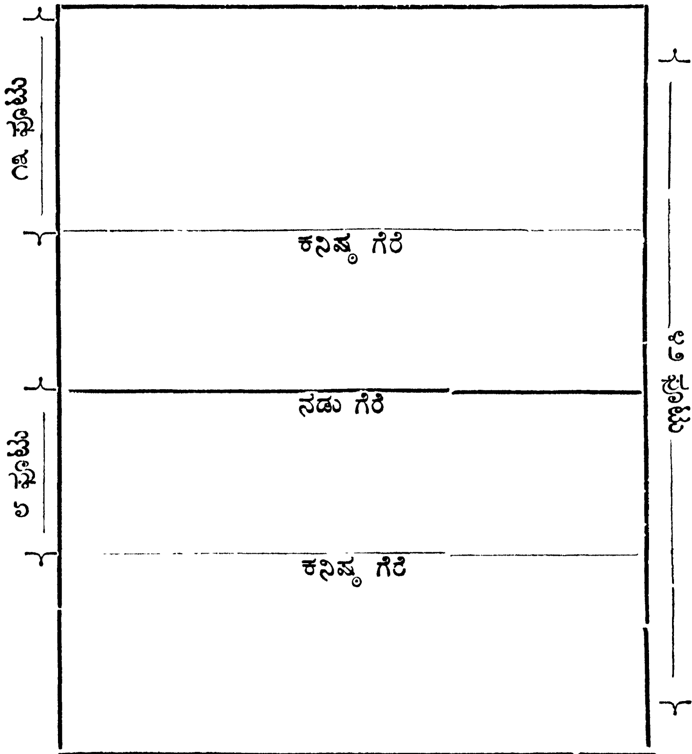
---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ. ಇಪ್ಪತ್ತು ಗುಣಗಳು.

೨. ಹು-ತು-ತು

ಈ ಆಟವು ಉತ್ತರ ಹಿಂದುಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ "ಕಬಡ್ಡಿ" ಎಂದು ಮುಂಬಯಿ ಮತ್ತು ಮಧ್ಯಪ್ರಾಂತಗಳಲ್ಲಿ "ಹು-ತು-ತು" ಎಂದು, ಮದ್ರಾಸ ಮತ್ತು ಮೈಸೂರ ಸೀಮೆಗಳಲ್ಲಿ "ಚಡಗುಡು" ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ಹು-ತು-ತು ಖಣ



ಆಕೃತಿ ೪೫.

ಹು-ತು-ತು ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಇಂಡಿಯನ್ ಆಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಶಿಯೇಶನ್ ದವರು ಹಾಕಿದ ನೇಮಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟದೆ.

ಆಟ

ಎರಡು ಮೇಳಗಳ ನಡುವೆ ಈ ಆಟವು ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಏಳು ೧ ಮಂದಿ ಆಟಗರು ಇರುವರು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸುವುದೇ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಕಣದ ಅಳತೆ

೧. ಕಣವು ೪೨ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೩೩ ಫೂಟು ಅಗಲ ಇದ್ದು ಸಮ ಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.೨ ನಡುವೆ ಅಡ್ಡಗೆರೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಎರಡು (ಸಮಭಾಗ ಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು.) ೨೧×೩೩ ಫೂಟಿನ ಎರಡು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಕಣವನ್ನು ಇಬ್ಭಾಗವಾಗಿ ಮಾಡುವ ಗೆರೆಗೆ "ನಡುವಿನ ಗೆರೆ" ಅಥವಾ "ಮಧ್ಯರೇಷೆ" ಎಂದು ಅನ್ನುವರು.

೨. ಮೇರೆಯ ಗೆರೆಗಳ ಸುತ್ತಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಖಾಲಿ ೩ ಜಾಗೆಯನ್ನು (ತುದಿಗೆ ೧೨ ಫೂಟು ಬದಿಗೆ ೬ ಫೂಟು) ಬಿಡುವುದು.

೩. ನಡುಗೆರೆಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಮತ್ತು ೮ ಫೂಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಎರಡು ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಅವುಗಳಿಗೆ 'ಕನಿಷ್ಠ ಗೆರೆ' ಗಳು ಎಂದು ಅನ್ನುವರು.

ಟೀಪು :— "ಅಖಿಲ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಶಾರೀರಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಮಂಡಳ"ದ ಪ್ರಕಾರ ಕಣದ ಅಳತೆಯು ಈ ಪ್ರಕಾರ ಅದೆ:- ೪೦×೩೧ ಫೂಟು ಒಟ್ಟು ಬೈಲು. ಮಧ್ಯ ರೇಷೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೨೦×೩೧ ಫೂಟಿನ ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಮಧ್ಯ ರೇಷೆಯಿಂದ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೮ ಫೂಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಎಳೆದ ಎರಡು 'ನಿಧಾನ' ರೇಷೆಗಳು ಇರುವವು. ಉದ್ದ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಮೇರೆಯ ಗೆರೆ ಬಿಟ್ಟು ಮೂರು ಫೂಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಳಗಡಿಗೆ ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳು ಇರುವವು. ಈ ಎರಡೂ ಪಟ್ಟಿಗೆ (೪೦×೩ "ರಾಖೀವ ಕ್ಷೇತ್ರ" (Lobby-ಕಾಯ್ದಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳ)

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ.- ಒಂಬತ್ತು

೨. ಮ. ಶಾ. ಮ.- ೪೦ ಫೂಟು ಉದ್ದ ೩೧ ಫೂಟು ಅಗಲ ಮತ್ತು ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೪೦×೩ ಫೂಟಿನ ಎರಡು ಉದ್ದ (ರಾಖೀವ ಕ್ಷೇತ್ರ) ಪಟ್ಟಿಗಳು

೩. ಮ. ಶಾ. ಮ.- ಸುತ್ತಲೂ ೧೫ ಫೂಟು.

ಎಂದು ಅನ್ನುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ೯ ಆಟಗರು ಇರುವರು. ಸಂಜೀವಿನಿ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ೨೦ ಮಿನಿಟನಂತೆ ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವದು 'ಗನಿಮಿ' ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ೧೨ ಮಿನಿಟನಂತೆ ೩ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವದು.

ವಿವರಣೆ

೧. ಅರ್ಧತಾಸಿನ[1] ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು. ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ೨೦ ಮಿನಿಟಿನ ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು. ಒಂದು ಆಟವು ಮುಗಿದ ನಂತರ ೫ ಮಿನಿಟು ಬಿಡುವು.

೨ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಏಳು[2] ಜನ ಆಟಗರು ಇರುವರು.

೩. ಒಂದು ಮೇಳದ ನಂತರ ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳದವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಕಣದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ "ದಾಳಿದಾರ" ನನ್ನು ಕಳಿಸುವರು.

೪. ದಾಳಿದಾರನು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಕಣದಲ್ಲಿ "ಹುತೂತು....ತು....ತು" ಎಂದು ಉಸಿರು ಬಿಡದೆ ಸ್ವರ ಕಟ್ಟುವದು.

೫. ನಿಯಮುಗಳನ್ನು ಮುರಿಯದೆ ದಾಳಿಗಾರನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರತಾಗುವನು. ಒಂದು ದಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಬರಬಹುದು.

೬. ಪ್ರತಿ ಪಕ್ಷದವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾದ ಕೂಡಲೇ ("ಸತ್ತರೆ") ಅದೇ ಪಕ್ಷದ ಮೊದಲು "ಸತ್ತ" (ಹೊರಗಾದ) ಆಟಗನು ಮತ್ತೆ ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವನು. (ಇದಕ್ಕೆ 'ಸಂಜೀವಿನಿ' ಪದ್ಧತಿ ಅನ್ನಬಹುದು.)

೭. ಸತ್ತ ಆಟಗನು ಸಜೀವನಾಗುವ ವರೆರೆ ತಾನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಕೂಡ್ರುವನು.

೮. ನಿಯಮಿತ ವೇಳೆಯು ಆಗುವದರೊಳಗೆ ಮೇಳದವರೆಲ್ಲರು 'ಸತ್ತರೆ' ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲರೂ "ಸಜೀವ"ರಾಗಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಬರುವರು. ಆದರೆ ಒಂದು "ಉಪ್ಪಿಗೆ" (ಎಲ್ಲರೂ ಹೊರಗಾದುದಕ್ಕೆ) ಪ್ರತಿ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಎರಡು[3] ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಗುಣಗಳು ಸಿಗುವವು. (ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದುದಕ್ಕೆ ಸಿಗುವ ಗುಣಗಳ ಹೊರತಾಗಿ)

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ.- ೨೦ ಮಿನಿಟನ.

೨. ಮ ಶಾ. ಮ.- ೯ ಜನ.

೩. ಮ. ಶಾ. ಮ - ೨೦ ಗುಣಗಳು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ.

೯. ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಉಳಿದರೆ ಆ ಮೇಳದ ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿಯು ಅವರೂ 'ಸತ್ತರೆಂದು' ಸಾರಿ ಮತ್ತೆ ಇಡೀ ಮೇಳವನ್ನೇ ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಒಳಗೆ ತರಬಹುದು. ಆದರೆ ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎರಡು[೧] ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಗುಣಗಳು (ಉಪ್ಪಿನ ಸಲುವಾಗಿ ಸಿಗುವವಲ್ಲದೆ ಉಳಿದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನ ಸಲುವಾಗಿ ಒಂದು[೨] ಗುಣವು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ದೊರಕುವುದು.)

ವಾಕ್ಯ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು

೧. "ಹುತುತು....ತು" ಇಲ್ಲವೆ ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ಬೇರೆ ಶಬ್ದವನ್ನು ಉಸಿರು ಬಿಡದೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಅನ್ನುವುದಕ್ಕೆ **"ಉಸಿರು ಹಿಡಿಯುವುದು"** (Cant) ಎಂದು ಅನ್ನುವರು.

೨. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಮನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು "ಉಸಿರು ಹಿಡಿದು," ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗುವವನಿಗ **'ದಾಳಿಗಾರ'** (Raider) ಎಂದು ಅನ್ನುವರು ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ತಡೆಯ ಬೇಕೆಂದು ಅಥವಾ ಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂದು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವನಿಗೆ **"ರಕ್ಷಕ"** (Defender) ನೆನ್ನುವರು.

೩. ದಾಳಿಗಾರನು ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ತನ್ನ ಮನೆಯ ಯಾವದಾದರೊಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮನೆ ಮುಟ್ಟಿದಂತಾಗುವದು.

೪. ಆಟಿಗನ ಶರೀರದ ಯಾವದೇ ಭಾಗವು ಅಥವಾ ಅವನು ಧರಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತ್ರವು ಮನೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿದಂತೆ ಆಗುವುದು.

೫. ದಾಳಿಗಾರನು ಉಸಿರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತನ್ನ ಮನೆ ಸೇರುವ ದನ್ನು ರಕ್ಷಕನು ತಡೆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ **"ಗುದ್ದ್ಯಾಟ"** (Struggle) ಅನ್ನುವರು.

೬. (ಅ) 'ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕ' (Intruder) ಅಂದರೆ ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವನು. ಅಥವಾ ದಾಳಿ ನಡೆದಾಗ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನ ಮನೆ ಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದವನು (ಆ) ಉಸಿರು ಹಿಡಿದ ಅಥವಾ ಬಿಟ್ಟ ದಾಳಿಗಾರನು.

೭. ದಾಳಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ಮೊದಲು ಕಾಲಿಟ್ಟವನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ.- ೨೦ ಗುಣ

೨. ಮ. ಶಾ. ಮ. ೧೦ ಗುಣಗಳು.

ಉಳಿದವರು 'ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕ' ರೆಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು. (ಪಂಚನು ಕೂಡಲೇ ಅದನ್ನು ಹೇಳುವನು.)

೮. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರು ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕನನ್ನು 'ಹುತುತು' ಎನ್ನುತ್ತ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು (ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕನು) ಹೊರಗಾಗುವನು.

೯. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಕನಿಷ್ಠ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಳಿಗಾರನು ದಾಟದಿದ್ದರೆ ದಾಳಿಯಾಗಿಲ್ಲವೆಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು. ಮತ್ತು ಅವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವನು.[೧]

ಗುಣಗಳು

೧೦ ದಾಳಿಗಾರನು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಉಸಿರು ಬಿಡದಲೆ ತನ್ನ ಮನೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರೆ ತಾನು ಮುಟ್ಟಿದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೆ ಒಂದೊಂದ ರಂತೆ[೨] ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸುವನು. ದಾಳಿಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವರು[೩] ಮತ್ತು ಪುನಃ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸುವ ತಮ್ಮ ಸರತಿಯನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತ ಕೂಡ್ರುವರು.

೧೧. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ದಾಳಗಾರನು ದಾಳಿಯ ಕಾಲಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಕನಿಷ್ಠ ಗೆರೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆಯಾದರೂ ದಾಟಲಿಕ್ಕೆ ಬೇಕು. ಹಾಗೆ ದಾಟದೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ.

೧೨. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಕನಿಷ್ಠ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟದಿದ್ದರೆ ದಾಳಿ ಗಾರನು ಹೊರಗಾಗುವನು.[೩] ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕುವುದು.

೧೩. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಅಥವಾ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ದಾಳಿಗಾರನು ಉಸಿರು ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ಮನೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಹೊರ ಗಾಗುವನು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ರಕ್ಷಣೆಯ ಮೇಳದವರು ಒಂದು ಗುಣವನ್ನು ಪಡೆಯುವರು.

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ ಅವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾದನೆಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು

೨. ೧೦ ರಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳಿತು. ಮ. ಶಾ. ಮ. ದವರು ಹಾಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

೩. ಮ. ಶಾ. ಮ. ಹೊರಗಾಗುವನು. (ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಬಿಡ ಬಹುದು.)

೧೪. ಆಟಿಗನು ಕಣದ ಮೇರೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಅವನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕುವದು. ಆದರೆ ಗುದ್ದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ಆಟಿಗನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಆಟಿಗರಾಗಲಿ ಹೊರಗೆ ದೂಡಲ್ಪಟ್ಟರೆ ದೂಡಿಸಿಕೊಂಡವನ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಣ[೧] ದೊರಕುವುದು. ಆದರೆ ಯಾರೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

೧೫. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕನು 'ಹುತುತು' ಅನ್ನುತ್ತ ಆಟಿಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆ ಅಕ್ರಮ ಪ್ರವೇಶಕನೇ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಮತ್ತು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು[೨] ಗುಣ ದೊರೆಯುವದು.

೧೬. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ 'ಅಕ್ರಮಪ್ರವೇಶಕನು' ಇದ್ದಾಗ ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ಸಹ ರಕ್ಷಕರು ಹು-ತು-ತು ಅನ್ನುತ್ತ ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ದಾಳಿಗಾರನು ಹೊರಗಾಗುವನು. ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು[೩] ಗುಣ ದೊರಕುವುದು.

೧೭. ದಾಳಿಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಅವನ ಟೊಂಕವನ್ನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಕೈ ಕಾಲುಗಳನ್ನಾಗಲಿ ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸದಿದ್ದರೆ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕುವುದು.

೧೮. ದಾಳಿಗಾರನು ಉಸಿರನ್ನು ಬಿಡದೆ ಗುದ್ದ್ಯಾಡುತ್ತ ನಡುವಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರೆಲ್ಲರೂ ಹೊರಗಾಗುವರು. ಮತ್ತು ದಾಳಿಗಾರನ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಹೊರಗಾದ ಜನರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು[೪] ಗುಣಗಳು ದೊರಕುವವು.

೧೯. ಒಂದು ಪಕ್ಷದಮೇಲೆ 'ಉಪ್ಪು' ಹೊರಿಸಿದರೆ (ಅಂದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಹೊರಗಾದರೆ) ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಹೊರಗಾದವರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು[೫] ಗುಣಗಳಲ್ಲದೆ ಎರಡು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಗುಣಗಳು ದೊರಕುವವು.

---

೧. ಗುಣಕ್ಕೆ ಸಮ್ಬಂಧಿಸಿದ ಈ ಕಡೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಿಡಬಹುದು.

೨. ಹತ್ತು ಗುಣಗಳು.

೩. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ೧೦ ಪಟ್ಟು.

೪. ಸಂಖ್ಯೆಯ ೧೦ ಪಟ್ಟು ಮತ್ತು ಉಪ್ಪಿಗೆ ೧೦ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳು.

೫. ಮ. ಶಾ. ಮ. ಉಪ್ಪಿಗೆ ೨೦ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳು.

೨೦. ಆಟವು ನಡೆದಾಗ ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಉಳಿದರೆ ಅವರೂ ಹೊರಗಾದರೆಂದು ಆ ಮೇಳದ ಹಿರೇಹುದ್ದರಿಯು ಸಾರಬಹುದು. ಆಗ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಗುಣಗಳು ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರೂ ಹೊರಗಾದುದರ ಸಲುವಾಗಿ ಎರಡು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಗುಣಗಳು[೧] ದೊರಕುವವು.

ತಪ್ಪುಗಳು

೧. ದಾಳಿಗಾರನ ಗಂಟಲವನ್ನಾಗಲಿ ಬಾಯಿಯನ್ನಾಗಲಿ ಹಿಡಿದು ಅವನ ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವದು ತಪ್ಪು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದವನನ್ನು ಪಂಚನು ಹೊರಗೆ ಹಾಕುವನು. ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಕಾರಿ ಮಂಡಲದವರು ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಅವನನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ಭಾಗವಹಿಸದಂತೆ ನಾಲ್ಕೈಖ ಮಾಡಬಹುದು.

೨. ಆಟಗನಿಗೆ ಅಪಾಯ ಉಂಟಾಗುವ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡುವುದು ತಪ್ಪು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದವನನ್ನು ಪಂಚನು ಹೊರಗೆ ಹಾಕಬಹುದು.

ಪಂದ್ಯಾಟದ ನಿಯಮಗಳು

೧. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ತೂರಿ (Toss) ಗೆದ್ದ ಮೇಳದವರು ಮನೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವರು.

೨. ಅರ್ಧ ವೇಳೆಯನಂತರ ಆಟವು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವಾಗ ಮೇಳದವರು ಮನೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ಮತ್ತು ಮೊದಲು ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ಕಳಿಸದವರು ಈಗ ದಾಳಿಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವರು.

೩. ಪೂರ್ಣ ವೇಳೆಯನಂತರ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೪. ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಿಗೆ ವೇಳೆಯ ಮಿತಿಯೊಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ನಿಯಮಗಳು ಹತ್ತುವವು.

ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರು

೧. ಆಟ ಸಾಗಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ಸರಪಂಚ (Referee), ಇಬ್ಬರು ಪಂಚರು (Umpire), ಇಬ್ಬರು ಗೆರೆ ನೋಡುವವರು (Lines Men),

---

[೧] ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹತ್ತು ಪಟ್ಟು ಮತ್ತು ಉಪ್ಪಿಗೆ ಹತ್ತು ಗುಣಗಳು.

ಒಬ್ಬ ಗುಣಲೇಖಕ(Scorer)ಒಬ್ಬ ವೇಳೆ ನೋಡುವವ (Time-keeper
ಹೀಗೆ ಒಟ್ಟು ಏಳುಜನ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರು ಬೇಕಾಗುವರು.

೨. ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸಿದಂತೆ ಅಸಭ್ಯರೀತಿಯಿಂದ ವರ್ತಿಸಿದ ಇಲ್ಲ
ಆಟಗಾರಿಕೆ (Sports-manship) ಗೆ ವಿರೋಧವಾಗುವಂತೆ ವರ್ತಿಸಿ
ಆಟಗನನ್ನು ಪಂಚರು ಹೊರಗೆ ಹಾಕಬಹುದು. ಅಥವಾ ಅವನ ಇಡೀ
ಮೇಳವನ್ನೇ ನಾಲ್ಯೈಖ ಮಾಡಬಹುದು.—

(ಅ) ನಿರ್ಣಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರ ಕೂಡ ಆಟಗನ
ಪದೇ ಪದೇ ವಾದಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ—

(ಆ) ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರನ್ನು ಕುರಿತು ಹೀಯಾಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ
ಅವರನ್ನು ನಿಂದಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ—

(ಇ) ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರಿಗೆ ಅವಮಾನ ಉಂಟಾಗುವ ಕೆಲ
ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಅವರ ನಿರ್ಣಯದ ಮೇಲೆ ವರ್ಚಸ್ಸು ಬೀಳುವಂತೆ
ವರ್ತಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ—

(ಈ) ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಅವಮಾನವಾಗುವಂತೆ ನುಡಿಯುತ್ತಿದ್ದ
ಅಥವಾ ವರ್ತಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ—
(ಈ ನಿಯಮವು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಗಳಿಗೂ ಸಲಹೆಗಾರರಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.)

೩. ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಗಳಾಗಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾ
ಹಕರೇ ಆಗಲಿ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆಟಗರಿಗೆ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಕೊಡು
ತ್ತಿದ್ದರೆ ಸರಪಂಚನು ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು.

[ಟೀಪು:— ಮ. ಶಾ. ಮ. ದ ಪ್ರಕಾರ 'ಹುತುತು' ಆಟದಲ್ಲಿ
ಎರಡು ಪದ್ಧತಿಗಳಿರುವವು.—

೧. **ಸಂಜೀವಿನಿ ಪದ್ಧತಿ:**— ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೋ
ಗಾದರೆ ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಹೊರಗಾದವನು ಆಟವನ್ನು
ಸೇರುವನು. ಹೀಗೆ ಹೊರಗಾದವರು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಟದೊಳ
ಸೇರುವರು. (ಸೇರುವಾಗ ಆಟಗನು ತುದಿಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ಒಳ
ಬರುವನು.)

೨. **ಗನಿಮಿ ಪದ್ಧತಿ :** ಒಮ್ಮೆ 'ಸತ್ತವನು' ಕಡೆತನಕ ಹೊರಗೆ ಉಳಿಯುವನು. ಆದರೆ ಹೊಸ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಆಟಕ್ಕೆ ಕೂಡುವನು. ಈ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ೧೨ ಮಿನಿಟುಗಳ ೩ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು.

೧. ರಾಖೀವ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಟಗರಾಗಲಿ ಇಲ್ಲವೆ ದಾಳಿಗಾರರಾಗಲಿ ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ಅವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವರು. ಆದರೆ ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಗುದ್ದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿದ್ದು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ ಈ ನಿಯಮವು ಅನ್ವಯಿಸುವದಿಲ್ಲ.

೨. ಕಣದ ಮೇರೆಯನ್ನು ಯಾರೂ ದಾಟತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ.

೩. ದಾಳಿಗಾರನು ಇನ್ನೂ ವಿರುದ್ಧಪಕ್ಷದವರ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಿರುವಾಗಲೆ ಯಾರಾದರೂ ಅವನ (ದಾಳಿಗಾರನ) ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ದಾಳಿ ಮಾಡಿದರೆ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವನು.]

೩. ಕುಂಟಾಟ

ಕಣದ ಅಳತೆ

೧ ೩೦-೪೦ ಫೂಟು ಉದ್ದಗಲವುಳ್ಳ ಒಂದು ಚೌಕೋನು (ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚೌಕೋನು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ.)

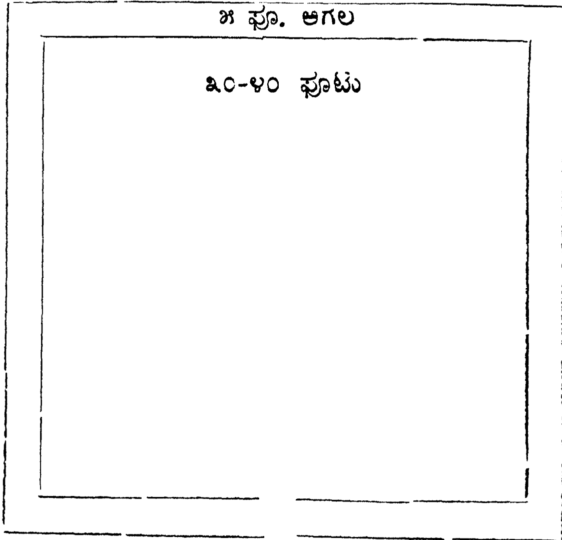
೨ ಇದರ ಸುತ್ತಲೂ ೫ ಫೂಟು ಅಗಲವುಳ್ಳ ಒಂದು ಹೊರಗಿನ ಕಟ್ಟು ತೆಗೆಯುವುದು. ಇದು ಸೂಚನೆಯ ಕಟ್ಟು.

೩. ೨॥ ಫೂಟು ಅಗಲವುಳ್ಳ ಎರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಕಣವನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ತೆಗೆಯುವುದು. ಇದು ಒಳಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿ.

೪. ದಾರಿಯ ಎಡಕ್ಕೆ, ಕಣದ ಹೊರಗೆ, ಕುಂಟುವವರೂ ಕುಂಟುವ ಪಾಳಿಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದವರೂ ಕೂಡ್ರುವರು.

೫. ಬಾಗಿಲದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಕಣದ ಹಿಂದೆ ಓಡುವವರಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾದವರು ಕೂಡ್ರುವರು.

ಕುಂಟಾಟದ ಕಣ



ಆಕೃತಿ ೪೬.

ನಿಯಮಗಳು

೧. ಕುಂಟುವಾಗ ಕಾಲು ಬದಲಿಸದೆ ಅದೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ಕುಂಟುವುದು. ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಎತ್ತಿರುವದು.

೨. ನಾಣ್ಯ ತೂರಿ [ಮಳೆ–ಬಿಸಿಲು. Toss] ಗೆದ್ದವರು ಆಡುವದನ್ನಾಗಲಿ, ಕುಂಟುವದನ್ನಾಗಲಿ ಆರಿಸುವುದು.

೩. ಕುಂಟುವವನು ಮೇರೆಯ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಬಾಗಿಲಿನಿಂದ ಕುಂಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಮಾಡದವನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಪಂಚನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆದು ಅವನನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕುಂಟಲಿಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಬೇಕು.

೪. ಒಬ್ಬನಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಕುಂಟುತ್ತ ಒಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ ಪಂಚನು ಅವರೆಲ್ಲರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕರೆದು ಒಬ್ಬನನ್ನೇ ಒಳಗೆ ಬಿಡುವನು. ಬಹಳ ಜನರು ಹೋದಾಗ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟಿಗನು ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ.

೫. ತಪ್ಪು ಕುಂಟುವವನು ಕುಂಟುತ್ತ ಆಟಿಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವದಿಲ್ಲ.

೬. ಕುಂಟುವವನ ಕೈ ಅಥವಾ ಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವನು.

೭. ಕುಂಟುವಾಗ ಕಾಲನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಕುಂಟುವವನು ಹೊರಗಾಗುವನು.

೮. ಆಟಿಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದಾಗ ಕುಂಟುವವನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈ ಅಥವಾ ಕಾಲು ಊರಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ

೯. ಆಟಿಗನು ಕುಂಟುವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಅವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ತಾನು (ಆಟಿಗನು) ಹೊರಗಾಗುವನು.

೧೦. ಆಟಿಗನು ಒಳಗಿನ ಕಣವನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ಹೊರಗಾಗುವನು. ಆದರೆ—

(ಅ) ಆಟಿಗನ ಒಂದು ಕಾಲು ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಇದ್ದು ಅವನ ದೇಹದ ಉಳಿದ ಭಾಗವು ಮೇರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಇದ್ದರೂ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ.

(ಆ) ಆಟಿಗನು ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವಾಗ ಮೊದಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವ ಅವನ ಯಾವದಾದರೊಂದು ಅವಯುವವು ಮೇರೆಯೊಳಗಿನ ಭೂಭಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ.

೧೧. ಕುಂಟುವವನು ಮೇರೆಯ ಹೊರಗಿನ ಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ [ಎರಡೂ ಚೌಕೋನಗಳ ನಡುವಿನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ] ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋದರೆ ಅವನು ಹೊರಗಾಗುವದಿಲ್ಲ ಆದರೆ ಉಳಿದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅವನು ಮೀರಿಯಕೂಡದು. ಮತ್ತು ಹೊರಗಿನಿಂದ [ಕಟ್ಟಿನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾಗ] ಆಟಿಗನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಅವನನ್ನು ಹೊರಗೆ ಮಾಡಲಾರನು ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಕುಂಟುವವನು ಮೇರೆಯ ಒಳಗೆ ಇರಬೇಕಾಗುವದು.

೧೨. ಕಂಟುವವನು ಕುಂಟುವದನ್ನು ಬಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಹೊರಗೆ ಬೇಕಾದ ಕಡೆಯಿಂದ ಹೋಗಬಹುದು. ಬಾಗಿಲದೊಳಗಿಂದಲೇ ಹೋಗ ಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅವನು ಹೊರಗೆ ಬರುವವರೆಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಕಂಟುತ್ತ ಒಳಗೆ ಹೋಗಲಾರನು. ಹಾಗೆ ಹೋದದ್ದಾದರೆ ಪಂಚನು ಅವನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆಯಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯಾಟದ ನಿಯಮಗಳು

೧. ಒಂದೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಜನ ಆಟಗರು ಇರುವರು.

೨. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವು ಎಂಟು ಮಿನಿಟುಗಳವರೆಗೆ ಸಾಗುವದು. ಮತ್ತು ಆಟವು ಮುಗಿದನಂತರ ಆಡುವವರ ವಯಸ್ಸಿನ ಮೇರೆಗೆ ಐದು ಮಿನಿಟು ಇಲ್ಲವೆ ಅದಕ್ಕೂ ಕಡಿಮೆ ವೇಳೆ ಬಿಡುವು ದೊರೆಯುವುದು.

೩. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಎರಡು ಸಾರೆ ಆಡುವದು. ಅಂದರೆ ೨ ಸಾರೆ ಓಡಾಡುವದು, ೨ ಸಾರೆ ಕಂಟುವದು.

೪. ಕುಂಟುವ ಮೇಳದವರು ಗುಣ ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಬರೆಯಿಸಿದ ಪ್ರಕಾರ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಕುಂಟುವರು.

೫. ಆಡುವವರು ಹೊರಗಾದಂತೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಬಗ್ಗೆ ಕುಂಟುವ ಮೇಳದವರಿಗೆ ೧೦ ಗುಣಗಳು ದೊರಕುವವು. ಮತ್ತು ಒಂದು "ಉಪ್ಪಿಗೆ" ೧೦ ಗುಣಗಳು[೧] ಕುಂಟುವವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಸಿಗುವವು.

೬. ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಟವು ಬಂದಾದರೆ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಆದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಮತ್ತೊಂದು ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುವದು.

೭. ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದೆಯುವರು. ಗುಣಗಳು ಸಮವಾಗಿ ದೊರಕಿದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು [೨]ಆಡುವುದು. ಆಗ ಸಹ ಸಮವಾಗಿ ಗುಣಗಳು ದೊರಕಿದರೆ ಇಡೀ ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನು [ಅಂದರೆ ೨+೨=೪ ಆಟಗಳನ್ನು] ಮೊದಲಿನಿಂದ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು.

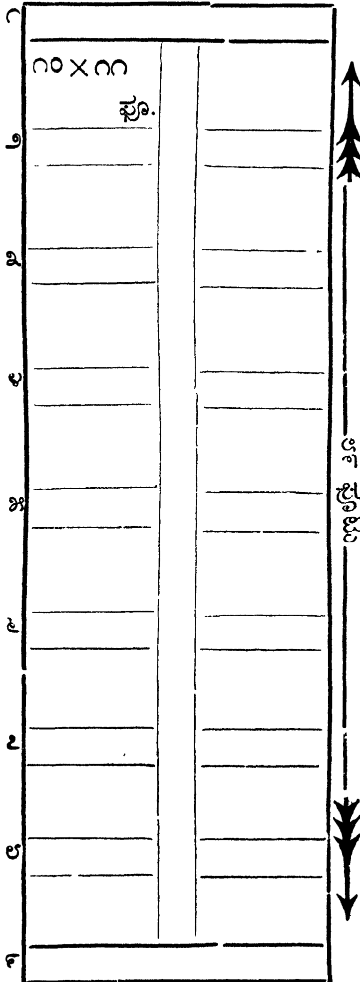
ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಾಹಕರು

"ಹುತುತು" ಆಟದಲ್ಲಿಯಂತೆ.

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ. ೨೦ ಗುಣಗಳು.

೨. ಮ. ಶಾ. ಮ. ನಾಲ್ಕುನಾಲ್ಕು ಮಿನಿಟಿನ ೨ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು.



ಆಕೃತಿ ೪೭.

೪. ತ್ರಿಳ್ಳಿ

ಅಥವಾ "ಅಟ್ಯಾ ಪಾಟ್ಯಾ," ಕಣದ ಅಳತೆ

೧. ತ್ರಿಳ್ಳಿ ಕಣದಲ್ಲಿ (ಆಕೃತಿ-೪೭) ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಎಳೆದ ಒಂಬತ್ತು ಪಟ್ಟಿಗಳು ೨೩ ಫೂಟು ಉದ್ದ[೧] ಮತ್ತು ೧ ಫೂಟು ಅಗಲ ಇರುವವು.

೨. ಉದ್ದವಾಗಿರುವ ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟಿಯು ೮೯ ಫೂಟು ಉದ್ದ[೨] ಮತ್ತು ೧ ಫೂಟು ಅಗಲ ಇರುವುದು.

೩. ಕೂಡಿ ಇರುವ ಎರಡು ಮನೆಗಳ ಮೊದಲಿನ ಗೆರೆಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರವು ೧೧ ಫೂಟು ಇರುವುದು.

೪. ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟಿಯು ಹಾಯುವದರಿಂದ ಎರಡೆರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳ ನಡುವೆ ೧೦×೧೧ ಚೌ. ಫೂಟಿನ ಎರಡು ಚೌಕು ಮನೆಗಳು ಆಗುವವು.

೫. ಕಣದ ಸುತ್ತಲು ೧೦ ಫೂಟು ಖಾಲಿಸ್ಥಳವನ್ನು ಬಿಡುವುದು.

---

೧. ಮ. ಶಾ. ಮ.— ೨೩ ಫೂಟು ಒಂದು ಇಂಚು.

೨. ಮ. ಶಾ. ಮ.— ೮೯ ಫೂಟು ಒಂದು ಇಂಚು.

ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳು

೧. ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಮೇಳಗಳಿರುವವು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಜನರಿರುವರು. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ತೂರಿ ಗೆದ್ದವರು "ಹಾಯುವದನ್ನು" ಅಥವಾ "ಕಾಯುವದನ್ನು" ಆರಿಸುವರು.

೨. (ಅ) ಹಾಯುವವರ ಉದ್ದೇಶವು-ಕಾಯುವವರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳದೆ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮುರಿದು ತಾವು ಹೊರಗಾಗದೆ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು, ಹೋಗುವಾಗ ಮತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬರುವಾಗ ದಾಟುವದು.

(ಆ) "ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು" ಕಾಯುವವರ- "ಮನೆ ಕಟ್ಟುವವರ" ಉದ್ದೇಶವು ಹಾಯುವವರನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗದ ಹಾಗೆ ತಡೆಯುವುದು ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮುರಿಯದೆ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹೊರಗೆ ಮಾಡುವುದು.

೩. ಕಡೆಯ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಿದನಂತರ ತಿರುಗಿ ಬರುವುದು— "ಉಪ್ಪು" ತರುವುದು—ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

೪. 'ಉಪ್ಪು' ತಕ್ಕೊಂಡು ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಬರುವವನು ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು "ಉಪ್ಪು" ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುವನು. ಆಗ ಎದುರಿನ ಮನೆ ಕಟ್ಟಿದವನು ತಿರುಗಿ ನಿಂತು ಆಟ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಅದೇ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮೋರೆಮಾಡಿ ತನ್ನ ಮನೆಯನ್ನು ಕಾಯುವನು.

೫. ಮೊದಲನೇ ಸಾರೆ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ದಾಟುವವನು ಮತ್ತು ತಿರುಗಿ 'ಉಪ್ಪು' ತಂದವನು ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಿದರೆ 'ಉಪ್ಪು' ತಂದವನು ತನ್ನ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗನಿಗೆ 'ಉಪ್ಪು' ಕೊಡುವನು(ಕೈ ಮುಟ್ಟುವನು.)ಆ ಮೇಲೆ 'ಉಪ್ಪು' ತಕ್ಕೊಂಡವನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ದಾಟದೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ತಾನೂ ,ಉಪ್ಪು' ಒಯ್ಯುವವನಾಗುವನು.

೬. ಹಾಯುವವನನ್ನು ಹೋಗುವಾಗ ಅಥವಾ ಬರುವಾಗ, ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಆ ಮನೆ ಕಾಯುವವನು ಮತ್ತು 'ಸೂರು' (ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟಿ) ಕಾಯುವವನು ಬಂಧಿಸಿದರೆ 'ಕೋಂಡಿ' ಕಟ್ಟುವದೆಂದು ಅನ್ನುವರು.

ಆಡುವ ಕ್ರಮ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು

೧. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಹಾಯುವವರೆಲ್ಲರು ಮೊದಲನೆಯ ಪಟ್ಟಿಯ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕಾಯುವವರು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು.

೨ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ (ಅ) ಹಾಯುವವರು ಮುಂದೆ ನುಗ್ಗಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು (ಆ) 'ಸೂರನು' (ಮೊದಲನೆಯ ಮನೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ಕಾಯುವವನು) ಎರಡನೆಯ ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಮೊದಲನೆಯ ಪಟ್ಟೆಗೆ ಬಂದು ಹಾಯುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವನು ಯೋಗ್ಯ ರೀತಿಯಿಂದ ಹಾಗೆ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಪಂಚನು ಅವನನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹಾಗೆ ಮಾಡಹಚ್ಚುವನು. ಆ ಮೇಲೆ ಅವನು ಆಟಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟ ಬಲ್ಲನು (ಇ) ಉಳಿದ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕಾಯುವವರು ಕೂಡಲೇ ದಾರಿ ಕಟ್ಟಿ ಹಾಯುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲೆತ್ನಿಸುವರು.

೩. ಹಾಯುವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಅಥವಾ ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ

(ಅ) ಕಾಯುವವನು ಈ **ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು** ಮಾಡಕೂಡದು ; (i) ಯಾವುದೇ ಪಾದವನ್ನು ನೆಲಬಿಟ್ಟು ಎತ್ತುವುದು, (ii) ಪಾದಗಳ ಹೊರತಾಗಿ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುವುದು,(iii) ಒಂದು ಕಾಟಕೋನಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಂತರ ಪಾದಗಳನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವುದು, ಮತ್ತು (iv) ತನ್ನ ಪಟ್ಟೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮೇರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗುವುದು. ಕಾಯುವವನು ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮುರಿದಾಗ ಹಾಯುವವನು ಅವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

(ಆ) ಸೂರನು ಕಾಲನ್ನು ಎತ್ತಬಹುದು. ಮತ್ತು ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಅವನ ಶರೀರದ ಯಾವ ಭಾಗವಾದರೂ ಮುಟ್ಟಬಹುದು.

೪. (ಅ) ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ದಾಟುವ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಯುವವನ ಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿದಾಗ ಅವನ ಒಂದು ಕಾಲಾದರೂ ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಇರಲೇಬೇಕು.

(ಆ) 'ಕೋಂಡಿ' ಯನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಹಾಯುವವನ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳು ಮೇರೆಯೊಳಗೆ ಇರಲೇಬೇಕು. ಕೊಂಡಿಯ ಮೇಲಿನ ಪಟ್ಟೆಯ ಹೊರಗಿನ ಗೆರೆಯ ಒಂದು ಮೇರೆಯಾಗುವುದು.

೫. 'ಕೋಂಡಿಯ' ಹತ್ತಿರದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಯುವವನು ಇರದಿದ್ದರೆ ಮೇಲಿನ ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ಕಾಯುವವನು 'ಕೋಂಡಿಯ' ಕಡೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು ಕಟ್ಟುವನು.

೬. 'ಕೋಂಡಿ'ಯ ಮೇಲಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಲಿಕ್ಕೆ ಹಾಯು ವವನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ 'ಕೋಂಡಿಯಿಂದ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಮತ್ತು 'ಕೋಂಡಿ'ಯಲ್ಲಿರುವ ತನ್ನ ಮೇಳದ ಉಳಿದ ಆಟಗರು ಪಾರಾಗುವವರೆಗೆ ಅವನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಇರುವನು.

೭. ಹಾಯುವವನು "ಉಪ್ಪು" ತಂದವನ ಕಡೆಯಿಂದ ಮೊದಲು "ಉಪ್ಪು" ತಕ್ಕೊಳ್ಳದೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಉಪ್ಪು ಕೊಡಲಾರನು.

೮. "ಉಪ್ಪು" ತಕ್ಕೊಳ್ಳದೆ ಅಥವಾ ತನ್ನ ಮನೆಯವರೆಗೆ ಇದ್ದವರಿಗೆ "ಉಪ್ಪು" ಮುಟ್ಟಿಸದೆ ತಾನು ತಿರುಗಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಹೊದರೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುವನು.

೯ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲು 'ಉಪ್ಪು' ತಂದವನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೇಳಿಸು ವಂತೆ 'ಉಪ್ಪು!" ಎಂದು ಕೂಗುವವರೆಗೆ ಹಾಯುವವನು ತಿರುಗಿ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲ.

೧೦. ತಿರುಗಿ "ಉಪ್ಪನ್ನು" ಕಡೆತನಕ ತಂದ ಮೇಲೆ, ವೇಳೆ ಉಳಿದರೆ ಹೊರಗಾದವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರು [ಅಥವಾ ಎಲ್ಲರೂ] ಮತ್ತೆ ಹೊಸ ದಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಮನೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

೧೧. ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ಇದ್ದವನು ಎಷ್ಟು ಮನೆ ಗಳನ್ನು ದಾಟಿರುವನೋ ಅದರ ೧೦ ಪಟ್ಟು ಗುಣಗಳು ಹಾಯುವವರಿಗೆ ದೊರಕುವವು. [ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಮೇಲೆ ಒಂದು "ಉಪ್ಪು" ಹೊರಸಿದರೆ ೯೦+೧೦=೧೦೦ ಗುಣಗಳು ದೊರಕುವವು.] ಆದರೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರ ಗಾದವರ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಸಲುವಾಗಿ ಹತ್ತು ಗುಣಗಳು ಕಡಿಮೆಯಾಗುವವು.

೧೨. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಒಟ್ಟು ಮೂರು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದನಂತರ ೫ ಮಿನಿಟು ವಿಶ್ರಾಂತಿ. ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು. ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಸಮನಾಗಿ ಗುಣಗಳು ದೊರಕಿದರೆ ಒಂದು ಪಕ್ಷವು ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸುವವರೆಗೆ ಮತ್ತೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು.

ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆಯವರು ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸಿದ ಕಾರ್ಯಕರ್ತರನ್ನು ನಿಯಮಿಸುವರು:—

(೧) ವೇಳೆ ನೋಡುವವ (೨) ಗುಣಲೇಖಕ, (೩) ಒಂಬತ್ತು ಜನ ಪಂಚರು ಮತ್ತು (೪) ಒಬ್ಬ ಸರಪಂಚ.

೧. ವೇಳೆಗಾರನು [i] ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಾರೆ, ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಮತ್ತು [ii] ಸರಪಂಚನ ಅಪ್ಪಣೆಯ ಮೇರೆಗೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಸಂಜ್ಞೆ ಕೊಡುವನು [ಸೀಟಿ ಊದುವನು]

೨. ಗುಣಲೇಖಕನು [i] ಮೇರೆಯ ಹೊರಗೆ ಇದ್ದು ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ಹಾಯುವವನ ಸಂಗಡ ಚಲಿಸುವನು. ಮತ್ತು ಅವನು ಎಷ್ಟು ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿದನೆಂಬ ಬಗ್ಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಇಡುವನು; [ii] ಸರಪಂಚನಿಗೆ ಈ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವನು; [iii] ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದ ನಂತರ ಆ ಆ ಮೇಳದವರು ದೊರಕಿಸಿದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಸಾರುವನು.

೩. [ಅ] ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಪಂಚನಿರುವನು. ಮೊದಲನೆಯ ಪಟ್ಟಿಯ ಪಂಚನು ನಡುವಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವನು.

[ಆ] ಪಂಚನು ತಾನು ನೋಡುತ್ತಿರುವ ಮನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಿರ್ಣಯಗಳನ್ನು ಬೇಗನೆ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳುವನು.

[ಇ] ಪಂಚನು ತನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೊರಗಾದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಗುಣಲೇಖಕನ ಹತ್ತಿರ ಕಳಿಸುವನು.

[ಈ] ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗನು ಆಟಕ್ಕೆ ಅಕಾರಣವಾಗಿ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಆಟಗಾರಿಕೆ (·Sportsmanship) ಗೆ ವಿರೋಧವಾಗಿ ವರ್ತಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಅಸಭ್ಯರೀತಿಯಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ ಕೂಡಲೇ ಆ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ಸರ-ಪಂಚನಿಗೆ ತಿಳಿಸುವನು.

೪. ಸರಪಂಚನು [i] ಮೇಳಗಳ ಹಿರೀ ಹುದ್ದರಿಗಳನ್ನು ಕರೆದು [ii] ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷವನ್ನು ಸಾರುವನು; [iii] ಅಪರಾಧಿಯನ್ನು

ಒಂದು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕುವನು. ಅಥವಾ ಅವನ ಪಕ್ಷವನ್ನೇ ಅಪಾತ್ರ ಮಾಡಬಹುದು; (iv) ವಾದವು ನಡೆದರೆ ನಿಯಮಗಳ ಅರ್ಥವನ್ನು ಹೇಳುವನು ಮತ್ತು (v) ಆಟವು ನಡೆದಾಗ ಕಣದೊಳಗೆ ಹೊರಗಿನವರು ಯಾರೂ ಬರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವನು.

೫. ಚಿಣಿ-ಫಣಿ

(ಈ ಆಟವನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ನಾಡುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತೆರನಾಗಿ ಆಡುವದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಧಾರವಾಡ ಪ್ರಾಂತದಲ್ಲಿ—ಆಡುವ ಒಂದು ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಇಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿಸಿದೆ.)

ಚಿಣಿ-ಫಣಿ

೧. **ಅಂಗಳ :** ೩ ಇಂಚು ಉದ್ದ, ಒಂದು ಇಂಚು ಅಗಲ ಮತ್ತು ೧ ಇಂಚು ಆಳವಾಗಿರುವ ಒಂದು ಬೋದವನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು. ಅದರ ಸುತ್ತಲೂ ೧೦೦-೧೫೦ ಫೂಟು ಬೈಲು ಪ್ರದೇಶವಿರುವುದು (ಆಟದ ಬೈಲು ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಇರುತ್ತದೆ.)

೨. **ಆಟದ ಸಾಮುಗ್ರಿ :** ೧೮-೨೦ ಇಂಚು ಉದ್ದ ಮತ್ತು ೧-೧|| ಇಂಚು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಒಂದು ದುಂಡನ್ನ ಫಣಿ ಮತ್ತು ೩-೩|| ಇಂಚು ಉದ್ದ ೧-೧|| ಇಂಚು ಪಿಂಡವುಳ್ಳ ಒಂದು ಚಿಣಿ. (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಡುವವರ ಒಂದು ಮೊಳದಷ್ಟು ಉದ್ದ ಫಣಿ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಬೆರಳು ಅಗಲವಾದ ಚಿಣಿ ಬೇಕಾಗುವುದು. ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ೩-೪ ಜೋಡಿ ಚಿಣಿ-ಫಣಿ ಇರುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಚಿಣಿಫಣಿಯನ್ನು ಹುಣಸಿ ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಮಾಡುವುದು ಉತ್ತಮ ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಜಾಲಿ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕಟ್ಟಿಗೆಯದು ಇರಬೇಕು)

೩. **ಆಟದ ಮೇಳಗಳು :** ಎರಡು ಮೇಳಗಳ ಆಟಗರು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟೇ ಇರುವರು. (ಒಂದು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ೨ ರಿಂದ ೯ ರ ವರೆಗೆ ಆಟಗರು ಇರುವರು)

೪. **ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ :** ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು 'ರಿಘುಲ್' (ಗುಣ) ಗಳನ್ನು, ದೊರಕಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು.

೫. **ರಿಘುಲ್ :** "ರಿಘುಲ್" ಅಂದರೆ ಏಳು ಫಣಿಗಳ ಒಂದು ಉದ್ದಳತೆ ಫಣಿಯ ಏಳು ಅಳತೆಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಏಳು ಹೆಸರುಗಳು ಉಂಟು. [೧] "ಪಾವು" [೨] "ದೃಷ್ಟಿ" [೩] "ಮುಷ್ಟಿ" [೪] "ಘೋಡಾ" [೫] "ಕೂಪ್" [೬] "ಡೋಳಾ" [೭] "ರಿಘುಲ್".

ಆಟದ ಕ್ರಮ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು

೧. ಒಂದು ಮೇಳದವರು ಫಣಿ ಹಿಡಿದು ಆಟ ಆಡುವರು; ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳದವರು ಚಿಣಿ ಹಿಡಿಯುವರು. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ತೂರಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಚಿಣಿ ಹಿಡಯುವದನ್ನಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಆಡುವದನ್ನಾಗಲಿ ಆರಿಸುವರು.

೨. **ಚಿಣಿ ತೂರುವದು :** ಫಣಿ ಹಿಡಿದು ಆಡುವವನು ಚಿಣಿಯನ್ನು ಬೋದಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಇಟ್ಟು ಫಣಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಎದುರಿಗೆ ಚಿಮ್ಮುವನು. ಆಡುವವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮುವರು.

೩. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರು ಚಿಮ್ಮಿದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಬೋದಿನ ಮುಂದೆ ಏಳು ಫಣಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಇಬ್ಬರು ನಡುನಡುವೆ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು (ಅಂಗಲಾಗಿ) ನಿಲ್ಲುವರು.

೪. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವನು ಚಿಣಿಯನ್ನು, ಅದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚದೆ ಹಿಡಿದರೆ ಅದನ್ನು ತೂರಿದವನ ಆಟವು ಹೋಗುವದು.

೫ ತೂರಿದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರು ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ತೂರಿದವನು ಬೋದಿನ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಫಣಿಯ ಅಳತೆಯಷ್ಟು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಫಣಿಯನ್ನು ಅಡ್ಡ ಅಥವಾ (ಉದ್ದ) ಇಡುವನು. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಚಿಣಿಯು ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದ ನಿಂತು ಚಿಣಿಯಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ಫಣಿಗೆ ಒಗೆಯುವನು. ಅದು ಫಣಿಗೆ ತಾಕಿದರೆ ತೂರಿದವನ ಆಟವು ಹೋಗುವುದು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಅವನು ತನ್ನ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿಸುವನು.

೬. **ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು :** ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಏಳು ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು—

(i) **ಪಾವು:** (ಬಲ ಅಥವಾ ಎಡ) ಪಾದದ ಮೇಲೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ತೂರಿ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿರುವ ಘಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು.

(ii) **ದೃಷ್ಟಿ:** ಚಿಣಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಎಡಗೈ ಬೆರಳ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಘಣಿಯಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊಡೆದು ಮೇಲೆ ಗಿವಿುಗಿವಿು ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಚಿಣಿಯು ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾಗಲೇ ಅದನ್ನು ಘಣಿಯಿಂದ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೊಡೆಯುವುದು.

(iii) **ಮುಷ್ಟಿ:** ಎಡಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ತೂರಿ ಹೊಡೆಯುವುದು

(iv) **ಘೋಡಾ:** ಎಡಗೈಯ ಮೂರನೆಯ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮಡಚಿ, ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಐದನೆಯ (ಕಿರಿಬೆರಳು) ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಘಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. (ಬೆರಳನ್ನು ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನಿಂದ ಎಣಿ ುವುದು.)

(v) **ಕೂಪ:** ಐದೂ ಬೆರಳು ಕೂಡಿಸಿ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಎರಡನೇ ಬೆರಳುಗಳ (ಅಥವಾ ಅಂಗೈ) ಮೇಲೆ, ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವುದು.

(vi) **ಡೋಳಾ:** ಮುಖವನ್ನು ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಬಲಗಣ್ಣ ಮೇಲೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೆಡವಿ ಬೀಳುತ್ತಲೆ ಹೊಡೆಯುವುದು

(vii) **ಝಿಲ್ಲ:** ಘಣಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಚಿಣಿಯನ್ನು ಅದೇ ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ತೂರಿ ಹೊಡೆಯುವುದು.

(ವಿ. ಸೂ. ಆಟವನ್ನು 'ಝಿಲ್' ಪೆಟ್ಟಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸುವುದು.)

ಚಿಣಿ ಹಿಡಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಒಗೆಯುವುದು

೭. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದವರು ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಆಡುವವನ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಂಗಲಾಗಿ ನಿಂತು, ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಬಂದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಅದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದರೆ ಆಡುವವನ ಆಟವು ಹೋಗುವುದು ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಅದು

ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಅದನ್ನು ಬೋದಿನ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ, ಅದರ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿದ್ದ ಹಿಡಿಯುವ ಪಕ್ಷದವನು, ಒಗೆಯುವನು.

ಗುಣಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು

೮. ಹಿಡಿಯುವವನು ಒಗೆದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಆಡುವವನು ಬೇಕಾದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಫಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುವನು. ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯ ಬಹುದು ಅಥವಾ ತಪ್ಪಬಹುದು. ಏನೇ ಆಗಲಿ ಚಿಣಿಯು ಬೋದಿನಿಂದ ಒಂದು ಫಣಿಯ ಅಳತೆಯೊಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಡುವವನ ಆಟವು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಚಿಣಿಯು ದೂರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಬೋದಿನ ವರೆಗೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ಎಷ್ಟು ಫಣಿಗಳಾಗುವವೆಂಬುದನ್ನು ಎಣಿಸುವನು. ಪ್ರತಿ ಯೊಂದು 'ರಿಖಿಲ್ಲಿಗೆ' (ಏಳು ಫಣಿಗಳ ಅಳತೆಗೆ)ಒಂದು ಗುಣ ದೊರಕುವುದು. ಪೂರ್ಣ ರಿಖಿಲ್ಲಗಳ ಅಳತೆಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ರಿಖಿಲ್ಲಿನ ಅಂಶವಾದ ಎಷ್ಟು ಫಣಿಗಳು ಬೋದಿನವರೆಗೆ ಆಗುವವೋ ಅಷ್ಟನೇ ಪೆಟ್ಟನ್ನು (ಉದಾ:-೧ಕ್ಕೆ ಪಾವು, ೨ಕ್ಕೆ ದೃಷ್ಟಿ ಮುಂತಾಗಿ) ಆಗುವವನು ಹೊಡೆಯುವನು.

೯. **ಗೆದ್ದವರು** (ಅ) ೧೦೦ ರಿಖಿಲ್ಲಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಮಾಡಿ ದವರು (ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೇಳದ ಆಟವು ಹೋದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಮೇಳ ದವರು ಸರತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡುವರು.) (ಆ) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೇಳದವರು ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. [ಸರತಿಯಂತೆ ಎರಡು ಸಾರೆ ಹೊಡೆಯು ವುದು ಎರಡು ಸಾರೆ ಹಿಡಿಯುವುದು.] ಇದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದೆಯುವರು.

೧೦. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದನಂತರ ಐದು ಮಿನಿಟು ವಿಶ್ರಾಂತಿ.

ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ

೧. ಒಬ್ಬನು ಗುಣಲೇಖಕ (ವೇಳೆಯನ್ನು ನೋಡುವವನೂ ಇವನೇ ಆಗುವನು.) ೨. ಒಬ್ಬ ಪಂಚ [ಹೊಡೆಯುವವರನ್ನು ನೋಡುವವನು.] ೩. ಒಬ್ಬ ಸರಪಂಚನು ತೀರ್ಪು ಹೇಳುವನು.

(ವಿ. ಸೂ. ಚಿಣಿಫಣಿ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಿಂದ ಆಡುವುದು ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ, ಉದಾಹರಣೆ —ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು

"ಬಿಕ್ಕೆ" ಓದುತ್ತಾರೆ. ಮೇಳದವರೆಲ್ಲರೂ ಸರತಿಯಂತೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ತೂರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಕಳಕೊಂಡವನು "ಬಿಕ್ಕೆ" ಓದಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಭಾಗ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟ ಸಿಕ್ಕವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಬೋದಿನ ಹತ್ತಿರ ನಿಂತು ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಹಾಗೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಿಗನು ಚಿಣಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಮುಂದೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಹೀಗೆ ಗೆದ್ದವರ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಕಡೆಗೆ ಆಟ ಸಿಕ್ಕವರೆಲ್ಲರೂ ಹೊಡೆಯುವರು. ಕಡೆಗೆ ಚಿಣಿಯು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸೋತವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು "ಬಿಕ್ಕೆ, ಬಿಕ್ಕೆ...." ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತ ಬೋದಿನ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವನು. ಅವನು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು 'ಬಿಕ್ಕೆ' ಓದುವನು. ಎಲ್ಲರು "ಬಿಕ್ಕೆ" ಓದಿದರೂ ಬೋದನ್ನು ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಕಡೆಯವನು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಮಾತ್ರ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಚಿಣಿಯು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸೋತವರು ಮತ್ತೆ 'ಬಿಕ್ಕೆ' ಓದುವರು.

ಪುಟಿಗಿ ಚಿಣಿ

'ಪುಟಿಗಿ ಚಿಣಿ' ಎಂಬ ಬೇರೆ ಆಟವಿರುವುದು. ಚಿಣಿಯು ಎರಡೂ ತುದಿಗೆ ಚೂಪಾಗಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಫಣಿಯಿಂದ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟೊ ಬಿಡದೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುವುದು. ಮೂರು ಹಾರಿಕೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವನು ಗೆದೆಯುವನು. ಗೆದ್ದವನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಚಿಣಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಫಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಮೇಲೆ ಪುಟಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಚಿಣಿಯು ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದ ಸೋತವನು "ಬಿಕ್ಕೆ" ಓದುವನು.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರೇ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದು.

ಟೀಪು:— ಚಿಣಿಫಣಿ ಮತ್ತು ಇತರ ದೇಶೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಿಕ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಇರುವವು. ಅವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಪಂದ್ಯಾಟದ ಗುಣಪತ್ರಿಕೆ

-(ಹುತುತು, ಖೋಖೋ, ಕುಂಟಾಟ, ತ್ರಿಳ್ಳಿ)

ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ ಸಂಸ್ಥೆ... ... ... ಊರು , ...

ಆಟದ ಸ್ಥಳ ... ...ವಿರುದ್ಧ , ...

ಸಾಲೆಗಳು ಅಥವಾ ಸಂಘಗಳು ... ... ವಿರುದ್ಧ ... ...

ಆಟಗರ ಹೆಸರು (ಸಂಘ)... ... ... ಆಟಗರ ಹೆಸರು (ಸಂಘ) ... ...

೧	—(ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿ)	: ೧	—ಹಿರೇ ಹುದ್ದರಿ	
೨	೭	: ೨	೭	
೩	೮	: ೩	೮	
೪	೯	: ೪	೯	
೫	(೧) ಕಾದಿಟ್ಟವರು	: ೫	(೧)	ಕಾದಿಟ್ಟವರು
೬	(೨)	: ೬	(೨)	,,

....................................ಸಂಘದವರು ಮಳೆ ಬಿಸಿಲು (toss) ಗೆದ್ದು ಮುಟ್ಟುವುದನ್ನು / ತಪ್ಪಿಸುವುದನ್ನು ಆರಿಸಿದರು.

ದಾಳಿ ಮಾಡುವ (ಮುಟ್ಟುವ) ಸಂಘದವರಿಗೆ ದೊರೆತ ಗುಣಗಳ ವಿವರ:—

೧	ದಾಳಿ ಮಾಡುವ ಸಂಘ	ಸಂಘ :			ಸಂಘ :		
೨	ದಾಳಿಯು ಆಟದ ಸರತಿ	೧	೨	೩	೧	೨	೩
೩	ಆಟವು ಆರಂಭವಾದ ವೇಳೆ						
೪	ಆಟವು ಮುಗಿದ ವೇಳೆ						
1ಅ	ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ 'ಸತ್ತ' ಆಟಗರ ನಂಬರುಗಳು ಮತ್ತು 'ಉಪ್ಪು'ಗಳು						
2ಆ	ಸತ್ತ ಆಟಗರ ಬಗ್ಗೆ ಗುಣಗಳು= "ಔಟ" ಆದವರ ಸಂಖ್ಯೆ $\times$ ೧೦						
3ಇ	"ಉಪ್ಪು" ಹೊರಿಸಿದ ಬಗ್ಗೆ ಗುಣಗಳು= ಉಪ್ಪುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ $\times$ ೧೦						
೬	ಒಂದು ಆಟದ ಗುಣಗಳು						
೭	ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳ ಒಟ್ಟು ಗುಣಗಳು						

ಯಾವ ಸಂಘದವರು ಗೆದ್ದರು ? . . . . ಎಷ್ಟು (ಹೆಚ್ಚಾದ) ಗುಣಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದರು ? . . . .

ಗುಣಲೇಖಕನ ಸಹಿ . . . . ಪಂಚರ ಸಹಿ (೧) . . . . (೨) . . . .

ವೇಳೆಗಾರನ ಸಹಿ . . . . ಸರಪಂಚನ ಸಹಿ . . . .

[123 ಇಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತುಂಬಬೇಕಾದ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.]

"ಖೋ ಖೋ" ಆಟದಲ್ಲಿ ತುಂಬಬೇಕಾದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮನೆಗಳು.

3೭ (ಅ)	ತಪ್ಪುಗಳು ಅಥವಾ "ತಪ್ಪಿಗಳು"						
3೭ (ಆ)	ತಪ್ಪುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕಳೆಯು ಬೇಕಾದ ಗುಣಗಳು— ತಪ್ಪುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ × ೨						

"ಕುಂಟಾಟ"ದಲ್ಲಿ ತುಂಬಬೇಕಾದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮನೆಗಳು

3೭	ಕುಟುಂಬದವರ ಅನುಕ್ರಮ ನಂಬರು ಮತ್ತು "ಉಪ್ಪು"						
3೭ (ಅ)	ಕುಂಟದವರಿಗೆ ಹಿಡಿದ "ಉಪ್ಪಿನ" ಬಗ್ಗೆ ಕಳೆಯುವ ಗುಣಗಳು— ಉಪ್ಪಿನ ಸಂಖ್ಯೆ × ೧೦						

ಹುತುತು—ಸಂಜೀವಿನಿ

1೫	ವಿ. ಸೂ. 'ಸತ್ತ' ಆಟಗರು "ಜೀವಂತ" ಆದ ಕೂಡಲೇ ಈ ಖಾನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಆವರ ನಂಬರಿನ ಸುತ್ತಲೂ ವರ್ತುಳ (೧) ಹಾಕಿ ಗುರ್ತಿಸುವುದು.	

“ತಿಳ್ಳಿ” ಆಟದಲ್ಲಿ ತುಂಬಬೇಕಾದ ೫–೬–೭ನೇ ಮನೆಗಳು

1೫	ದಾಟದ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಮತ್ತು “ಉಪ್ಪು”						
2೬	ಮನೆ ದಾಟದ ಬಗ್ಗೆ ಗುಣಗಳು=ಆ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ × ೧೦						
3೭ (ಅ)	ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ‘ಸತ್ತವರ’ ನಂಬರಗಳು						
3೭ (ಆ)	ಸಾಯುವವರಲ್ಲಿ ‘ಸತ್ತವರ’ ಬಗ್ಗೆ ಕಳೆಯುವ ಗುಣಗಳು ಸತ್ತವರ ಸಂಖ್ಯೆ × ೧೦						

“ತಿಳ್ಳಿ” ಯಲ್ಲಿಯ ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಹೆಸರುಗಳು

(೧) ಸರಪಂಚ ____________________

೧ನೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಪಂಚ (ಸೂರು) ... ೬ ನೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಪಂಚ

೨ ” ” ... ೭ ”

೩ ” ” ... ೮ ”

೪ ” ” ... ೯ ”

೫ ” ” ... ”

ಗುಣಲೇಖಕ..............ಮೇಲಾಧಿಕಾರಿ..............ನಿರೀಕ್ಷಕ ....

ಮೇಲಾಟಗಳು ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು

ಮೇಲಾಟಗಳು

ಮೇಲಾಟಗಳು ಯುವಕರಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಏಕೆಂದರೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೂ ಸಾಹಸವನ್ನೂ ತೋರಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಅವಕಾಶವುಂಟು ಮೇಲಾಟಗಳು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯನ್ನೂ ಸ್ವಾವಲಂಬನವನ್ನೂ ಕರ್ತವ್ಯನಿಷ್ಠೆಯನ್ನೂ ಬೆಳೆಯಿಸುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ 'ಸಾಂಘಿಕ' ಮೇಲಾಟಗಳಿಂದ ಸಂಘಾಭಿಮಾನವೂ ಬೆಳೆಯುವುದು.

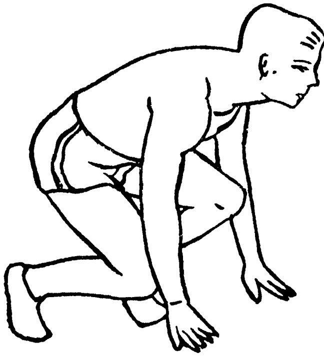
ಸರಿಯಾದ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಹೊಂದುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಕೂಡದು. ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗರಿಗೆ ಮುಖ್ಯವಾದ ಸಂಗತಿ ಯೆಂದರೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಶರೀರ. ಮೇಲಾಟಗಳ ಉತ್ತಮ ಶೈಲಿಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವದು ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ. ಅಂಥ ಶೈಲಿಯನ್ನು ಸಂಕ್ಷೇಪವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ವಿವರಿಸಿದೆ.

೧. ಓಡುವದು

ಒಳ್ಳೆಯ ಓಟದಲ್ಲಿ ಚಲನವು ಸ್ವಚ್ಛಂದವೂ ಸರಳವೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಟೊಂಕದಿಂದ ಬೀಸುತ್ತ ಸಹಜವಾಗಿ ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ದೊಡ್ಡ ಜೀಪು (ಹೆಜ್ಜೆ) ಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತ ಓಡಬೇಕು. ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಹೆಜ್ಜೆಗಳು ಅಥವಾ ಅತಿ ಸಣ್ಣ ಹೆಜ್ಜೆಗಳು ಬೇಗನೇ ದಣಿವನ್ನು ತರುವವು. ಹಿಮ್ಮಡ ವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚದೆ ಪಾದದ ಮುಂಭಾಗವನ್ನು ಊರುತ್ತ ಓಡಬೇಕು ಕೈಗಳು ಮೈಗೆ ಹತ್ತಿ ಮುಂದೆ ಹಿಂದೆ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಚಲಿಸುವವು. ಮತ್ತು ಶರೀರವು ಮುಂದೆ ಬಾಗಿರುವುದು. ಪಾದಗಳನ್ನು ದೇಹದ ಹಿಂದೆ ಬಹಳ ಎತ್ತುವುದಾಗಲಿ, ಮೊಳಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ

ಅತಿಶಯವಾಗಿ ಎತ್ತುವುದಾಗಲಿ, ಶರೀರವನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಮಾಡುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಓಡುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದಾಗಲಿ ತಪ್ಪು.

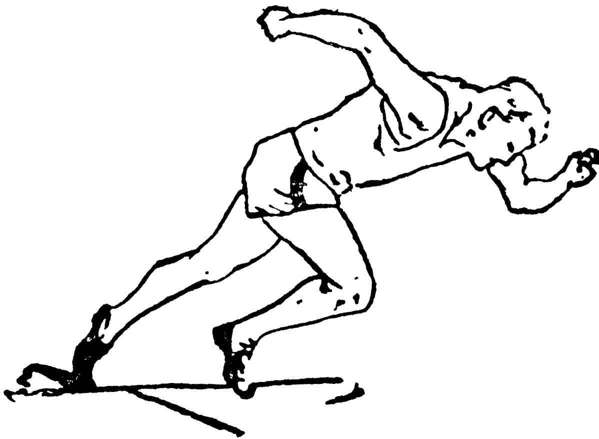
ಜಪ್ಪಿಸುವುದು (Crouch Start):— ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ:—



ಚಿತ್ರ ೬೧ [ಜಪ್ಪಿಸುವುದು]

ಎಡಗಾಲನ್ನು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯು ಹಿಂದೆ ೪-೫ ಇಂಚು ಬಿಟ್ಟು ಇಡಬೇಕು. ಮತ್ತು ಬಲ ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಎಡಗಾಲ ಹದಡದ ಹತ್ತಿರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಬಲಪಾದವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿಟ್ಟು ಅದರ ಆನಿಕೆಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ತಗ್ಗನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಓಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಕಾಲು ಜಾರುವುದಿಲ್ಲ. ಮುಂದೆ ಇದ್ದ (ಎಡ) ಕಾಲಿನ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯು ಮೇಲೆ ಊರಬೇಕು. ಕೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಹತ್ತಿರದ ಬಟ್ಟನ್ನು ಗೆರೆಗೆ ಹೊಂದಿಸಿ ಇಡಬೇಕು. ಕೈಗಳ ಅಂತರವು ಎದೆಯ ಅಂತರಕ್ಕೆ ಸಮವಾಗಿರಬೇಕು. ಹುಕುಮು: **"ಜಗೆಪರ್"** ! (On Your Marks) ಮುಂದೆ **"ತಯಾರ"** (Get Set) ಎಂದು ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಬಲಗಾಲ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಎತ್ತಬೇಕು. ಮತ್ತು ಶರೀರದ ಪೂರ್ಣಭಾರವನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಆಗ ಟೊಂಕವು ಭೂಮಿಗೆ ಸಾಧಾರಣ ಸಮರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ದೃಷ್ಟಿಯು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಂದೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ತಯಾರಾಗಿ (ಸಜ್ಜಾಗಿ) ನಿಂತ ಸ್ಥಿತಿಯು ಓಡಲಿಕ್ಕೆ "ಜಪ್ಪಿಸುವುದು ! " (Crouch Start) ಎಂದು ಇದಕ್ಕೆ ಅನ್ನುವರು. (ಚಿತ್ರ ೬೧).

ಮೊದಲನೆಯ ಜೀಪು (First Stride) : "ಚಲ್"— (Go) ಎಂದು ಹುಕುಮು ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಪಾದವನ್ನು ಒತ್ತಿ ಮುಂಜೋಲಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಒತ್ತರದಿಂದ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸಿ ಮುಂದೆ ಸಾಗಬೇಕು. ಜಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಎದ್ದು ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗುವವರೆಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಓಡಬೇಕು. ಕಂಚಿ ಗೆರೆಯು ಸಮೀಪಿಸಿತೆಂದು ಓಡುವ ವೇಗವನ್ನು ಎಂದೂ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಬಾರದು. ತಲೆಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು ತಪ್ಪು ಆದರಿಂದ ಓಡುವ ವೇಗವು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ.



ಚಿತ್ರ— ೬೨. (ಮೊದಲನೆಯ ಜೀಪು)

ಮೊದಲನೆಯ ಜೀಪು ಸಣ್ಣದಿರುತ್ತದೆ. ಎಡಗೈ ಹೊರಗೆ ಮುಂದೆ ಬಂದಿರುತ್ತದೆ. ಬಲಗೈ ಹಿಂದೆ ಸರಿದಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ದೇಹವು ಚನ್ನಾಗಿ ಮುಂದೆ ಬಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ವಿ. ಸೂ. ಬೇಕಾದವರು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಓಡಲಿಕ್ಕೆ ತಯಾರಾಗಿಯೂ ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಓಡುವ ಉತ್ತಮ ಶೈಲಿಯನ್ನು ಚನ್ನಾಗಿ ಕಲಿಯುವವರೆಗೆ ಮತ್ತು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಹನಶಕ್ತಿಯು ಬರುವವರೆಗೆ ಹುಡುಗರು ಮೇಲಾಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಬಾರದು.

೨. ಎತ್ತರ ಜಿಗಿಯುವುದು

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೆ ತನ್ನ ಭುಜದ ಎತ್ತರದ ವರೆಗೆ ಜಿಗಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಅದು ಒಳ್ಳೆಯ ಜಿಗಿತ. ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಮುಂಡವು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಸಮಪಾತಳಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಕಲಿತರೆ ಅದರಿಂದ ಬಹಳ ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದು. ಮುಂಗಾಲನ್ನು (ಜಿಗಿಯುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗಿದ್ದ ಕಾಲನ್ನು) ಎತ್ತರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಕಸುವಿನಿಂದ ಬೀಸ ಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಹಿಂಗಾಲಿನಿಂದ ಕಸುವಿನಿಂದ ಪುಟಗಿ ತಕ್ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಾರುವಾಗ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸೊಂಟದಿಂದಲೇ ತೂಗ ಬೇಕು. ಹಿಂಗಾಲಿನಿಂದ ಪುಟಗಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಶರೀರವನ್ನು ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಅಂಕಿತದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಹಿಡಿತ ಇವು ಮಹತ್ತ್ವವಾದವುಗಳು. ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಅತಿ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿಬರುವುದು ಅವಶ್ಯವಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವದರಿಂದ ಶರೀರವನ್ನು ಅಂಕಿತದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಶರೀರವು ಹಿಡಿತದಲ್ಲಿ ಇದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಕಸುವಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ಜಗಿಯುವುದು ಶಕ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಆ ಮೇಲೆ ಪಟ್ಟಿಯು ಸಮೀಪಿಸಿದ ಹಾಗೆ ಕ್ರಮೇಣ ಒತ್ತರದಿಂದ ಕಾಲು ಇಡುತ್ತ ಓಡಿಬರಬೇಕು. ಜಿಗಿಯುವದು ಪಟ್ಟಿಯ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೆಟ್ಟನ್ನು (Take off mark) ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅದು ಅನು ಕೂಲಿನ ಪ್ರಕಾರ ಕಂಚಿ (Stand) ಯಿಂದ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಫೂಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಇರುವುದು. ಜಿಗಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳುಂಟು—

ಕತ್ತರಿಯ ರೀತಿ (The Scissors Style). ಈರೀತಿಯ ಜಿಗಿ ತದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ, ಸುಮಾರು ೪೫° ಯ ಕೋನವಾಗುವಂತೆ, ೨೦-೩೦ ಫೂಟು ದೂರದಿಂದ ಪಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡಿ ಬರುವುದು. ಜಿಗಿಯುವ ಮೆಟ್ಟು ಅಡ್ಡ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ೩ ಫೂಟು ದೂರವಿರುವುದು. ಒಳ ಬದಿಯ ಕಾಲನ್ನು ಒಳ್ಳೇ ಕಸುವಿನಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವುದು. ಅನಂತರ ಹೊರಬದಿಯ ಕಾಲನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ತರುವುದು. ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಕೈಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು

ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಂದೆ ಅಥವಾ ಬದಿಗೆ ಮಣಿಸುವುದು. ಒಳಬದಿಯ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಇಳಿಯುವದು.

ಕತ್ತರಿಯ ರೀತಿಯು ಜಿಗಿಯುವ ಒಂದು ಸಾದಾ ಬಗೆ. ಇದರಿಂದ ಅಷ್ಟೊಂದು ಎತ್ತರವಾಗಿ ಜಿಗಿಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಹೊಸಬರು ಅದೇ ರೀತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು ಹೆಚ್ಚು.

ಪೌರ್ವಾತ್ಯ ರೀತಿ (The Eastern Cut or Style-೨೦ ೩೦) ಫೂಟು ದೂರದಿಂದ ೪೫೦ ರಿಂದ ೯೦೦ ಕೋನದ ವರೆಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ, ಆ ಮೇಲೆ ವೇಗದಿಂದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗೆ ಬರುವುದು. ಗೊತ್ತುಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮೆಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ತಪ್ಪದೆ ಹೊರಬದಿಯ ಕಾಲಿನ ಹಿಮ್ಮಡವನ್ನು ಮೊದಲು ಊರಿ ಅನಂತರ ಅದರ ಪಾದದ ಮುಂಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಭಾರವನ್ನು ಹಾಕಿ ಜಿಗಿಯುವುದು. ಒಳಬದಿಯ ಕಾಲನ್ನು ಕಸುವಿನಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುವಾಗ ಶರೀರವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮಣಿಸಿ ಜಿಗಿಯುವ ಕಾಲನ್ನು ಕೂಡಲೇ ನಿಗುಚು ವುದು. ಅದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ಬೀಸುವುದು.

ಶರೀರವು ಪಟ್ಟಿಯ(Bar)ಮೇಲೆ ಬಂದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿದ್ದರೂ ಕೂಡಲೇ ಎಡಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿ ಮೆಟ್ಟಿನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖವನ್ನು ಮಾಡಿ ಹೊರಬದಿಗೆ ಇದ್ದ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಇಳಿಯುವುದು.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ರೀತಿ (The Western Style). ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಜಿಗಿಯುವುದೆಂದು ತಿಳಿದರೆ— (೧) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊರಬದಿಗೆ ಇದ್ದ ಬಲ ಗಾಲನ್ನು ಮೊದಲು ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಒಳಬದಿಗೆ ಇದ್ದ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಕಡೆಗೆ ಜಿಗಿಯುವುದು. (೨) ಸುಮಾರು ೪೫ ಅಂಶದ ಕೋನವಾಗುವಂತೆ ಎಡಬದಿಯಿಂದ ೩೦ ಫೂಟು ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬರುವುದು. (೩) ಬಲ ಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಮತ್ತು ಬದಿಗೆ ಬೀಸುವುದು. ಅದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಎಡಗೈ ಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಬದಿಗೆ ಬೀಸಿ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ತರುವುದು. (೪) ಆ ಮೇಲೆ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಕಸುವಿನಿಂದ ಪುಟಗಿ ತಕ್ಕೊಂಡು ಮೊಣ ಕಾಲ ಹತ್ತಿರ ಮಣಿಸಿ, ಬಲಗಾಲ ಕೆಳಗೆ ತರುವುದು. (೫) ಅದೇ ಸಮ ಯಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಕಾಟಕೋನವಾಗಿ, ತಲೆಯನ್ನೂ ಎಡ ಭುಜವನ್ನೂ ಎಡಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸುವುದು. ಆಗ ಎಡಮಗ್ಗಲು ಮಲಗಿದ

ಹಾಗೆ ಕಾಣುವುದು. (೬) ಇಳಿಯುವಾಗ ಎಡಗಾಲು ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು ನೆಲವನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುವುದು. ಆಮೇಲೆ ಬಲಗಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತುವುದು.

೩. ಉದ್ದ ಜಿಗಿಯುವುದು

ಆರಂಭದ ಓಟ— ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಕೆಲವರಿಗೆ ಓಟವು ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು; ಕೆಲವರಿಗೆ ಪುಟಿಗಿಯು ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು. ಜಿಗಿಯುವ ಹಲಿಗೆಯಿಂದ ಸುಮಾರು ೯೦ ಫೂಟು ದೂರದಿಂದ ಓಡಿಬಂದು ಪುಟಿಗಿಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಂಡು ಕೆಲವರು ಜಿಗಿಯುವರು. ಕೆಲವರು ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ದೂರದಿಂದ ಓಡಿಬರುವರು. ಓಟವನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಆರಂಭಿಸಿ ಕ್ರಮೇಣ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವರು. ಹಲಿಗೆಯಿಂದ ೮-೧೦ ಯಾರ್ಡು ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುರುತನ್ನು ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಜಿಗಿಯುವ ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಅತಿ ಭರದಿಂದ ಓಡಿಬರುವುದು. ಕಡೆಯ ಎರಡು ಜೇಪುಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಣ್ಣವು ಮಾಡಿ ಶರೀರವನ್ನು ೭೫° ಆಗುವಂತೆ ಆಧೀನದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಯಾವ ಕಾಲಿನಿಂದ ಜಿಗಿಯುವ (ಹಲಿಗೆಯನ್ನು ಬಿಡುವ) ರೂಢಿಯು ಇರುವುದೋ ಅದೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ಓಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು.

ನೆಲಬಿಡುವುದು (The Take-off)—ಓಡಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಕಡೆಯ "ಜೇಪಿನಲ್ಲಿ" ಹಲಿಗೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ನಿಶ್ಚಯವಿದ್ದರೆ ಜೋರಿನಿಂದ ಪುಟಿಗೆಯನ್ನು ತಕ್ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವುದು. ಜಿಗಿಯುವ ಕಾಲಿನ **ಹಿಮ್ಮಡವನ್ನು** ಹಲಿಗೆಯ ಹಿಂದೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಊರಿ ಕೈಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಸುವುದು. ಕಡೆಯ ಜೇಪಿನಲ್ಲಿ ದೇಹವನ್ನು ಜಪ್ಪಿಸುವ ಹಾಗೆ ಬಾಗಿಸಿ, ಹಲಿಗೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಒಳ್ಳೇ ಕಸವಿನಿಂದ ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಭರದಿಂದ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬೀಸಿ, ಮೇಲಕ್ಕೆ ಪುಟಿದು ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯುವುದು.

ಹಾರುವುದು—ಹಲಿಗೆಯನ್ನು ಬಿಡುವಾಗ ದೇಹವು ೪೫° ಕೋನ ಇರುವುದು. ದೇಹವು ಶಕ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಮೇಲೆ ಹೋಗುವವರೆಗೆ ಜಿಗಿಯುವ ಕಾಲು (ಕಡೆಗೆ ಹಲಿಗೆಯನ್ನು ಬಿಡುವ ಕಾಲು) ಸಾಧಾರಣ ಉದ್ದ

ವಾಗಿದ್ದು ಆಗ ಕೂಡಲೇ ಅದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕೊಳ್ಳುವುದು. ಆಗ ಎರಡೂ ಮೊಣಕಾಲುಗಳು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬರುವುವು.

ಇಳಿಯುವುದು—ದೇಹವು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವುದು. ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಬೀಸುವುದು. ಪಾದಗಳು ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೆ ಮೊಣಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಣಿಸುವುದು. ಟೊಂಕವನ್ನು ಮುಂದೆ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು ಮತ್ತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದು.

ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ

ವರ್ಗೀಕರಣ:—ಶಾರೀರಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೋಸುಗ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಅನುಲಕ್ಷಿಸಿ ಅವರನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬೇಕಾಗುವುದು. ಅಪಾಯ ಸಂಭವಿಸಬಾರದು, ಸಮನಾದ ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳವರು ಒಂದೆಡೆಗೆಯಾಗಬೇಕು, ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದೇ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಉದ್ದೇಶ. ವರ್ಗೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪದ್ಧತಿಗಳುಂಟು. ಅವುಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟಗರ ವಯಸ್ಸು, ತೂಕ, ಎತ್ತರ. ತರಗತಿ ಅಥವಾ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಗತಿಗಳು ಆಧಾರವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ಒಂದೆರಡು ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದೆ:—

(೧) ೨೦ ವಯಸ್ಸು+೬ಎತ್ತರ+ತೂಕ

೧ ನೇ ವರ್ಗ—ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರು.... .... ೮೦೦—೭೦೦
೨ ನೇ ವರ್ಗ—ನಡುವಿನವರು .... ೮೦೦—೬೦೦
೩ ನೇ ವರ್ಗ—ಚಿಕ್ಕವರು.... .... ೬೦೦—೫೦೦

ಈ ಸೂತ್ರವು ಮೇಲಾಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಎಲ್ಲ ವಯಸ್ಸಿನವರಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಹದಿನೇಳು ವಯಸ್ಸು ಮೇಲ್ಪಟ್ಟವರು ಹದಿನೇಳು ವರ್ಷದವರೇ ಎಂದು ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

[ವಿ. ಸೂ. ವಯಸ್ಸು ಎತ್ತರ ಮತ್ತು ತೂಕದ ಲೆಕ್ಕದ ಮೇಲಿಂದ ಬಂದ ಸೂಚಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ (Exponent) ನ್ನು ಸಮಯೋಚಿತವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು].

(೨) ೧೦ ವಯಸ್ಸು + ತೂಕ

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಹದಿನೈದು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೂ ಕೆಳಗಿನ ವಯಸ್ಸಿನವರಿಗೆ ಈ ಸೂತ್ರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಇದು ೧ನೆಯ ಸೂತ್ರದಷ್ಟು ಉತ್ತಮವಿರದಿದ್ದರೂ ಹೆಚ್ಚು ಅನುಕೂಲವದೆ.

(೩) ೫ ಎತ್ತರ+ತೂಕ

ಹದಿನೇಳು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ವಯಸ್ಸಿನ ಕಾಲೇಜದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಈ ಸೂತ್ರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಸಾಂಘಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಯೋಜನೆ:—ಮೇಲಾಟಗಳು (—ಓಡುವುದು ಜಿಗಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಒಗೆಯುವದು-) ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ವೈಯುಕ್ತಿಕವಾಗಿರಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿರಬಹುದು. ಒಂದು ಸಂಘದ (ಅಥವಾ ಶಾಲೆಯ) ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ವೈಯುಕ್ತಿಕವಾಗಿ ದೊರಕಿಸಿದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿ ಆ ಸಂಘದ ಮೇಲ್ಮೆಯನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಒಂದನೆಯ, ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯ ನಂಬರಿನ ಯಶಸ್ವಿ ಮೇಲಾಳುಗಳಿಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ೫, ೩, ಮತ್ತು ೧ ರಂತೆ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು. (ಟೀಪು: ಸಾಮೂಹಿಕ ಮೇಲಾಟಗಳನ್ನು ನಡೆಯಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಅನೇಕ ಇರುವವು ಅವುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿಲ್ಲ.

ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಯೋಜನೆ

ಹೆಚ್ಚು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ಅವಕಾಶವನ್ನು ತಂದು ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಈ ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಪ್ರಕಾರಗಳುಂಟು.

೧. ವರ್ತುಳ ಪಂದ್ಯಾಟ (The League or Round Robin Tournament).

೨. ತೆಗೆದು ಹಾಕುವ ಅಥವಾ ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟ (The "Knock out" or Elimination Tournament).

೩. ನಿಚ್ಚಣಿಕೆ ಅಥವಾ ನಿರಂತರ ಪದ್ಯಾಟ (The Ladder or Perpetual Tournament).

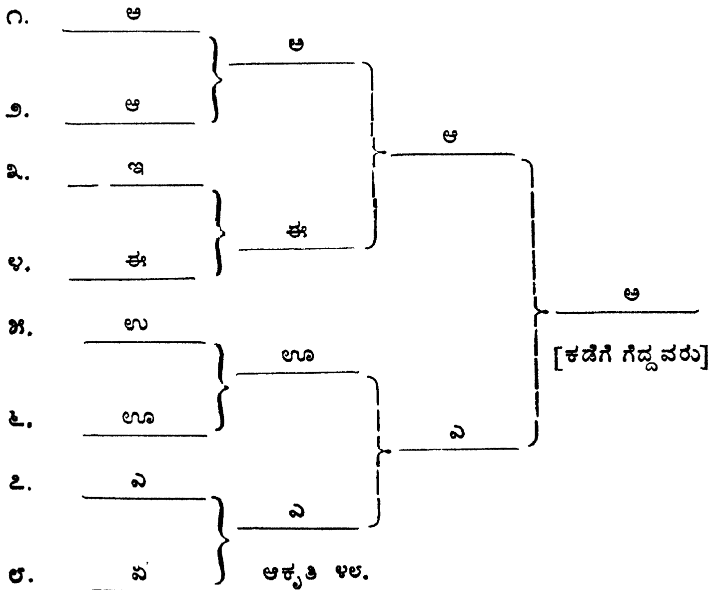
ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಮೊದಲು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಮಾನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವುಳ್ಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ವಿಭಾಗಿಸಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬೇಕು.

ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟ (The Elimination or "Knock-out" Tournament):- ಪಂದ್ಯಾಟದ ಯೋಜನೆಯು ಸರಳವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಸೋತವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸದೆ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹೆಚ್ಚು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ಬೇಗ ಮುಗಿಯುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ಬಗೆಯಿಂದ ಇದು ಪ್ರತಿಕೂಲವಾದದ್ದು. ಏಕಂದರೆ ಈ ಪದ್ಧತಿಯ ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರಿಗೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆಡುವ ಸುಯೋಗವೇ ಬರುವದಿಲ್ಲ. ಅನೇಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರು ಒಂದೇ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಬೇಕಾಗುವುದು. ಯಾರು ಯಾರ ಸಂಗಡ ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ದೈವಯೋಗ (Chance) ದಿಂದ ನಿರ್ಣಯಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಗದ (ಅಥವಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರನ) ಹೆಸರನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು. ಈ ಎಲ್ಲ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಚನ್ನಾಗಿ ಬೆರಿಕೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಮೇಲೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧವಿಲ್ಲದವನ ಕಡೆಯಿಂದ ಒಂದೊಂದೇ ಚೀಟಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಿಸಿ ಅವು ಬಂದ ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ನಂಬರ ಕೊಟ್ಟು ಕೆಳಗೆ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಎರಡರ ಪೂರ್ಣ ಘನ (Power) ಅಂದರೆ ೪,೮,೧೬,೩೨, ಮುಂತಾಗಿ ಇದ್ದರೆ ಆಕೃತಿಯ ಯೋಜನೆಯು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸರತಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡೆರಡರಂತೆ ಮೇಳಗಳು ಜತೆಯಾಗಿ ಕಡೆಯ ಆಟಕ್ಕೂ ಎರಡೇ ಮೇಳಗಳು ಉಳಿಯುವವು (ಆಕೃತಿ ೪೮) ಅದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು

ಇಡೀ ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನೇ ಗೆದ್ದಂತೆ ಆದರೆ ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಎರಡರ ಪೂರ್ಣ ಘನ (Power) ವಿರದಿದ್ದರೆ ಕೆಲವರಿಗೆ "ತಡೆ" (Bye) ಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಅವರು ಮೊದಲಿನ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವದಿಲ್ಲ (ಆಕೃತಿ ೪೯ ನೋಡಿ). ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರರ ಒಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಆದರ ಮುಂದಿನ ಎರಡರ ಘನದಲ್ಲಿ ವಜಾಮಾಡಿ ಎಷ್ಟು ಮೇಳಗಳಿಗೆ "ತಡೆ"ಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕಾಗುವದೆಂಬುದನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. [ಉದಾ: ೫ ಸಂಘಗಳಿದ್ದರೆ (೮-೫=)೩, ೭ಕ್ಕೆ (೮-೭=)೧, ೧೨ಕ್ಕೆ (೧೬-೧೨=) ೪ ಹೀಗೆ] "ತಡೆ"ಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನ ಮತ್ತು ಕಡೆಯ ನಂಬರಿನವರಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಂಚಬೇಕು. ಕೆಲವು ಸಂಘಗಳಿಗೆ "ತಡೆ" ಕೊಡುವುದರಿಂದ ಕಡೆಯ ಸುತ್ತಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಎರಡೇ ಸಂಘಗಳು ಉಳಿಯುವವು.

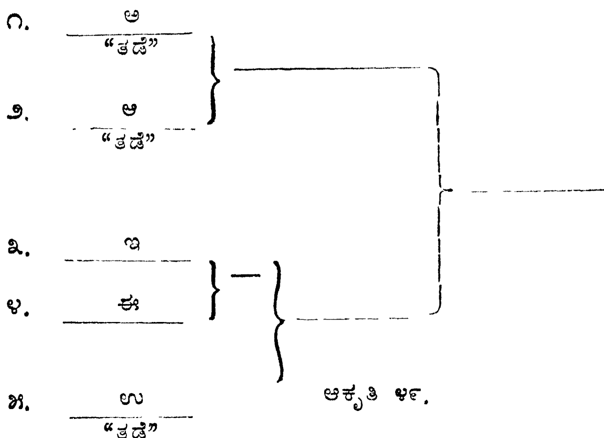
ಎಂಟು ಸಂಘಗಳ ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಆಕೃತಿ ಯೋಜನೆ.

ಸೂತ್ರ:—N ೧= ಆಡುವ ಆಟಗಳ ಒಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ. N ಅಂದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೇಳಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ.



ಆಕೃತಿ ೪೮.

ಐದು ಸಂಘಗಳ ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಆಕೃತಿ ಯೋಜನೆ



ಆಕೃತಿ ೪೯.

ವರ್ತುಳದ ಪಂದ್ಯಾಟ (The League Tournament) ಈ ಪದ್ಧತಿಯ ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಘದವರು ಸೋಲಲಿ ಅಥವಾ ಗೆದೆಯಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಘದೊಡನೆ ಆಡುವರು. ಗೆದ್ದರೆ ೮ ಸೋತರೆ ೨, ಸಮನಾದರೆ ೫ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು (ಅಥವಾ ೮೦, ೨೦, ೫೦ ರಂತೆಗುಣಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು). ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಒಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಿದ ಮೇಳದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅಥವಾ ಶತಮಾನ (Percentage) ಆಧಾರದ ಮೇಲಿಂದ ಸಂಘದ ಮೇಲ್ಮೆಯನ್ನು ಬೇಕಾದ ವೇಳೆಗೆ (ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸರತಿಗೂ) ತೆಗೆಯಬಹುದು. ಒಟ್ಟು ಆಡಿದ ಆಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಗೆದ್ದ ಆಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಭಾಗಿಸಿ ಶತಮಾನವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.

ಸೂತ್ರ: $\frac{N(N-೧)}{೨}$

೩ ರಿಂದ ೮ ಸಂಘಗಳ ವರ್ತುಳ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಯೋಜನೆ

	ಒಂದನೇ ಸುತ್ತು	ಎರಡನೇ ಸುತ್ತು	ಮೂರನೇ ಸುತ್ತು	ನಾಲ್ಕನೇ ಸುತ್ತು	ಐದನೇ ಸುತ್ತು	ಆರನೇ ಸುತ್ತು	ಏಳನೇ ಸುತ್ತು
ಮೂರು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ [೩]*	೧—೨ [೨]	೨—೩ [೧]	...	...	...	...
ನಾಲ್ಕು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ ೩—೪	೧—೩ ೨—೪	೧—೪ ೨—೩	...	...	...	...
ಐದು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ ೩—೪ (೫)	೧—೩ ೨—೫ (೪)	೧—೪ ೩—೫ (೨)	೧—೫ ೨—೪ (೩)	೨—೩ ೪—೫ (೧)	...	...
ಆರು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ ೩—೪ ೫—೬	೧—೩ ೨—೫ ೪—೬	೧—೪ ೨—೬ ೩—೫	೧—೫ ೨—೪ ೩—೬	೧—೬ ೨—೩ ೪—೫	...	...
ಏಳು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ ೩—೪ ೫—೬ (೭)	೧—೩ ೨—೫ ೪—೭ (೬)	೧—೪ ೨—೬ ೩—೭ (೫)	೧—೫ ೨—೭ ೩—೬ (೪)	೧—೫ ೨—೭ ೩—೬ (೪)	೧—೬ ೨—೪ ೫—೭ (೩)	೨—೩ ೪—೫ ೬—೭ (೧)
ಎಂಟು ಸಂಘಗಳು	೧—೨ ೩—೪ ೫—೬ ೭—೮	೧—೩ ೨—೪ ೫—೭ ೬—೮	೧—೪ ೨—೩ ೫—೮ ೬—೭	೧—೫ ೨—೮ ೩—೭ ೪—೬	೧—೬ ೨—೫ ೩—೮ ೪—೭	೧—೭ ೨—೬ ೩—೫ ೪—೮	೧—೮ ೨—೭ ೩—೬ ೪—೫

ಆಕೃತಿ ೫೦.

ಕಂಸಿನಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದ ಸಂಘಗಳು "ತಡೆ" (Bye) ಯನ್ನು (ಖಾಲಿ ದಿನವನ್ನು) ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಎಂಟರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಘಗಳು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಮತ್ತೆ ಕಡೆಗೆ ಆಡುವದು. ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಆಟದ ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ವೇಳೆಯನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸಬೇಕು. ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಯೋಜನೆ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮಾದರಿಗಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.

ಒಳಗಣ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ

ಶಾಲೆ...

ಕಣದ ಸ್ಥಳ	ಆಟದ ಹೆಸರು	ಪಂದ್ಯಾಟ	ತಾರೀಖು	ತಾರೀಖು	ತಾರೀಖು
೧	ಕುಂಟಾಟ	ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟ	ಜವಾಹರ—೧ ವಿರುದ್ಧ ಸುಭಾಸ—೧	ಗೆದ್ದವರು:— ಜ. ೧ ಅಥವಾ ಸು. ೧ ವಿರುದ್ಧ ಅ. ೧ ಅಥವಾ ಟಾ. ೧	×
೨	,,	ವಜಾ ಪಂದ್ಯಾಟ	ಅರವಿಂದ–೧ ವಿರುದ್ಧ ಟಾಗೋರ–೧	ಸೋತವರು:— ಜ. ೧ ಅಥವಾ ಸು. ೧ ವಿರುದ್ಧ ಅ. ೧ ಅಥವಾ ಟಾ. ೧	×
೧	ಖೋಖೋ	ವರ್ತುಳ ಪಂದ್ಯಾಟ	ಜವಾಹರ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಸುಭಾಸ–೨	ಜವಾಹರ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಅರವಿಂದ–೨	ಜವಾಹರ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಟಾಗೋರ–೨
೨	,,	ವರ್ತುಳ ಪಂದ್ಯಾಟ	ಅರವಿಂದ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಟಾಗೋರ–೨	ಸುಭಾಸ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಟಾಗೋರ–೨	ಸುಭಾಸ–೨ ವಿರುದ್ಧ ಅರವಿಂದ–೨

ಟೀಪು:— ಅಂಕಿಗಳ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಯ ಈಯತ್ತೆ (ವರ್ಗ) ಗಳನ್ನು ಇವು 'ಮನೆ'ಗಳ (Houses) ಅಥವಾ

(Intramural Tournament)

ಊರು..

ಹಿರೇಮಣಿಗಳು	ಪಂಚರು		ಪರಿಣಾಮ ಪತ್ರಿಕೆಯು— ಗುಣಗಳು:—೧. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ . . . . ೮ ೨. ಸೋತವರಿಗೆ . . . ೨ ೩. ಸಮವಾದರೆ ೫			
	ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಪಂಚರು	ಶಿಕ್ಷಕ ಪಂಚರು	'ಮನೆ'	ಗುಣ ಪಂ. ಸಹಿ	ಗುಣ ಪಂ. ಸಹಿ	ಒಟ್ಟು

ಸೇರಿಸಬಹುದು. "ಜವಾಹರ", "ಸುಭಾಸ", "ಅರವಿಂದ", "ಟಾಗೋರ" ಇವು ಸಂಘಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. (ಸಹಿ)

ಹೆಡ್ ಮಾಸ್ತರ

ಮೇಲಾಟಗಳ ಗುಣಪತ್ರಿಕೆಗಳು

೧. ಓಟಗಳ ಗುಣಪತ್ರಿಕೆ

ಮೇಲಾಟ................ ತಾರೀಖು....................

ಓಡುಪಗುಂಪಿನ ಅನುಕ್ರಮ ನಂಬರ ೧,೨,೩ .ನೇ ಅಥವಾ ಕಡೆಯ ಗುಂಪು		ಗೆದ್ದವರು		ಸಂಘ ಅಥವಾ ಸಾಲೆ	ಗುಣಗಳು	ನ್ಯಾಯಾಧೀಶರು
ನಂ.	ಹೆಸರು	ನಂ.	ಹೆಸರು			
	ವೇಳೆ...		ಮೊದಲು ಬಂದ ನಂಬರು			

೨. ಎತ್ತರ ಜಿಗಿಯುವ ಮೇಲಾಟಗಳ ಗುಣಪತ್ರಿಕೆ

ಮೇಲಾಟ............. ತಾರೀಖು....................

ನಂಬರು	ಹೆಸರು	ಅಡ್ಡ ಪಟ್ಟಿಯ ಅನುಕ್ರಮ ಎತ್ತರ—ಅಳತೆ															

ಪರಿಣಾಮ

ಪರಿಣಾಮ	ನಂಬರು	ಹೆಸರು	ಸಂಘ ಅಥವಾ ಶಾಲೆ	ಗುಣಗಳು	ಎತ್ತರ	ನ್ಯಾಯಾಧೀಶರು
ಮೊದಲನೆಯವ						
ಎರಡನೆಯವ						
ಮೂರನೆಯವ						
ನಾಲ್ಕನೆಯವ						

೩. ಉದ್ದ ಜಿಗಿಯುವ (ಅಥವಾ ಕಬ್ಬಿಣಗುಂಡು ಅಥವಾ ಇಂಥ ಇತರ) ಮೇಲಾಟದ ಗುಣಪತ್ರಿಕೆ

ಮೇಲಾಟ.................... ತಾರೀಖು................

ನಂಬರು	ಹೆಸರು	ಆರಂಭದ ಪಯತ್ನಗಳ ಪರಿಣಾಮ			ಕಡೆಯ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಪರಿಣಾಮ		
		ಮೊದಲನೆ ಸಲ	ಎರಡನೆ ಸಲ	ಮೂರನೆ ಸಲ	ಮೊದಲನೆ ಸಲ	ಎರಡನೆ ಸಲ	ಮೂರನೆ ಸಲ

ಪರಿಣಾಮ

ಪರಿಣಾಮ	ನಂ.	ಹೆಸರು	ಸಂಘ ಅಥವಾ ಶಾಲೆ	ಗುಣಗಳು	ಉದ್ದಳತೆ	ನ್ಯಾಯಾಧೀಶರು
ಮೊದಲನೆಯವ						
ಎರಡನೆಯವ						
ಮೂರನೆಯವ						
ನಾಲ್ಕನೆಯವ						

ಸಹಾಯ ಗ್ರಂಥಗಳು

Buck, H. C. —Suggestions Regarding Physical Education Activities for Elementary Schools

" —Syllabus of Physical Activities for Secondary Schools and Manual of Instructions for Teachers

" —Rules of Games and Sports

Mrs. Buck, H. C. —A Programme of Physical Education Activities for Girls Schools

Board of Education London —Syllabus of Physical Training for Schools, 1933

" —Recreation and Physical Fitness for Youths and Men

Boncroft Jesste H. —Games

Danielson, Andrew J. —Health and Physical Education for Schools in India

Government of Bombay (1937) —Reportof the Physical Education Committee

Jones, L. E. —Track and Field

Neilson and Vanhagen—Physical Education for Elementary Schools

Sharman, Jackson R.—Introduction to Physical Education

Smith, Charles F. —Games and Game Leadership

Williams, Jesse Feiring —The Principles of Physical Education

ಪ್ರೊ. ಮಾಣಿಕರಾವ —ಸಂಘ ವ್ಯಾಯಾಮ ಔರ ಬೋಧಕ ಪತ್ರ (ಹಿಂದಿ)

ಸಂಪಾದಕ, ಕರಂದೀಕರ ದ. ಚಿ. ಮುಜುಮುದಾರ —ವ್ಯಾಯಾಮ ಜ್ಞಾನಕೋಶ, ಖಂಡ ೪ ದೇಶೀ ಮೆಹನತಿ (ಮರಾಠಿ)

ಅಖಿಲ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಮಂಡಳ —ಮೈದಾನಿ ಖೇಳಾಂಚ ನಿಯಮ (ಮರಾಠಿ)

ಎಮ್. ಶ್ರೀನಿವಾಸರಾವ —ಹಿಂದೂ ಆಟಗಳು

ಜವಳಿ ಕ್ಷಿ. ಕೆ. —ಶಿಕ್ಷಣದ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ



ಪ್ರಕಾಶಕರು :

ಅಕಳವಾಡಿ ಬುಕ್ ಡಿಪ್ಪೋ, ಧಾರವಾಡ.